



FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

EL HÉROE DESDE LA PERSPECTIVA DE
CHRISTOPHER VOGLER EN LA TRILOGÍA DE
JUAN ANTONIO BAYONA: EL ORFANATO (2008),
LO IMPOSIBLE (2012) Y UN MONSTRUO VIENE A
VERME (2016)

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciada en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Autor:

Lourdes Estefany Pun Quinto

Asesor:

Mg. Michael Helfer Mancilla

Lima - Perú

2020

ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE TESIS

El asesor Michael Helfer Mancilla, docente de la Universidad Privada del Norte, Facultad de Comunicaciones, Carrera profesional de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS DIGITALES**, ha realizado el seguimiento del proceso de formulación y desarrollo de la tesis de los estudiantes:

- Pun Quinto Lourdes Estefany

Por cuanto, **CONSIDERA** que la tesis titulada: El Héroe desde la perspectiva de Christopher Vogler en la trilogía de Juan Antonio Bayona: El Orfanato (2008), Lo Imposible (2012) y Un monstruo viene a verme (2016) para aspirar al título profesional de: Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales por la Universidad Privada del Norte, reúne las condiciones adecuadas, por lo cual, **AUTORIZA** al o a los interesados para su presentación.

Mg. Michael Helfer Mancilla
Asesor

ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Los miembros del jurado evaluador asignados han procedido a realizar la evaluación de la tesis de los estudiantes: Pun Quinto Lourdes Estefany para aspirar al título profesional con la tesis denominada: El Héroe desde la perspectiva de Christopher Vogler en la trilogía de Juan Antonio Bayona: El Orfanato (2008), Lo Imposible (2012) y Un monstruo viene a verme (2016)

Luego de la revisión del trabajo, en forma y contenido, los miembros del jurado concuerdan:

Aprobación por unanimidad

Aprobación por mayoría

Calificativo:

Excelente [20 - 18]

Sobresaliente [17 - 15]

Bueno [14 - 13]

Calificativo:

Excelente [20 - 18]

Sobresaliente [17 - 15]

Bueno [14 - 13]

Desaprobado

Firman en señal de conformidad:

Ing./Lic./Dr./Mg. Nombre y Apellidos
Jurado
Presidente

Ing./Lic./Dr./Mg. Nombre y Apellidos
Jurado

Ing./Lic./Dr./Mg. Nombre y Apellidos
Jurado

DEDICATORIA

A mis padres, Fernando Pun Hernández y María Quinto Jesús de Pun, y hermanas, Gabriela Pun Quinto y Liliana Vallejos Quinto, por su incondicional apoyo en el transcurso de mi vida y, su incondicional apoyo en el último año universitario ya que, fue el año que más necesite su respaldo y amor por motivos desafortunados. Gracias familia, les dije que algún día estarían orgullosos de mí.

También se lo dedico a José Luis Calderón Gonzales, por ser mi roca desde el primer momento que lo conocí y pues, al igual que mi familia, respaldarme y amarme en los momentos más difíciles que se interpusieron en mi camino mientras desarrollaba esta tesis. Gracias Haku. Esto es un paso más en el futuro que planeamos juntos: por Fernando, Ezio y Sigrid.

Finalmente, a mí. Por seguir y no rendirme, por decidir ser fuerte y continuar a pesar de las adversidades y, por fin, creer en mí misma (que hace cuatro años hubiese sido muy útil)

De una Lourdes a otra, muchas gracias por seguir.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres por su apoyo, motivación y tolerancia hacia mí en todo el proceso de la realización de esta tesis. GRACIAS por sus palabras, abrazos y comida. También agradezco a mis hermanas por sus mensajes de aliento y bromas haciendo que me relaje por periodos necesarios.

También agradezco a Arya, Sansa y Danny por ser mi escape del estrés y malestar por los que estuve en los últimos meses, por permitirme jugar y estar con ellas.

Agradezco a José Luis Calderón Gonzáles por el acceso a los libros de guion, por su paciencia y su ayuda en todo el proceso que tomó realizar esta tesis de titulación. Por brindarme más información que antes no pude haber accedido y ayudarme a observar y analizar todo en las películas. Por motivarme siempre a no rendirme y estar pendiente de mi progreso, por leer mis avances y darme su opinión crítica.

Finalmente, agradezco a Dios y a San Juan Macías por escucharme, iluminarme y bendecirme.

Muchas gracias.

Tabla de contenidos

ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE TESIS	2
ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	3
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTO	5
ÍNDICE DE FIGURAS	8
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	9
1.1. Realidad problemática.....	9
1.2. Formulación del problema	30
1.3. Objetivos	30
1.4. Hipótesis	30
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA.....	31
2.1. Tipo de investigación	31
2.2. Población y muestra	31
2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos	31
2.4. Procedimiento	32
2.5. Aspectos éticos.....	33
CAPÍTULO III. RESULTADOS	34
3.1. Análisis del héroe en la película El Orfanato	34
3.2. Análisis del héroe en la película Lo Imposible	49
3.3. Análisis del héroe en la película Un monstruo viene a verme	65
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	81
4.1 Discusión	81
4.2 Conclusiones.....	86
4.3. Recomendaciones.....	87
REFERENCIAS.....	88
ANEXOS	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Relación de personajes y los arquetipos según Vogler (2002)	39
Tabla 2	Estructura de historia y viaje del héroe	40
Tabla 3	Relación de personajes y los arquetipos según Vogler (2002)	55
Tabla 4	Estructura de historia y viaje del héroe	55
Tabla 5	Relación de personajes y los arquetipos según Vogler (2002)	70
Tabla 6	Estructura de historia y viaje del héroe.....	71
Tabla 7	Resultados del análisis del modelo del viaje del héroe de Vogler (2002)	84
Anexo 1	Formato para la segmentación de las películas basados en Vogler y Syd Field	94
Anexo 2	Figuras de la película	95

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura n.º 1	Afiche de “El Orfanato”	35
Figura n.º 2	Juego infantil 1,2,3, toca la pared	35
Figura n.º 3	Espantapájaros	35
Figura n.º 4	Título y créditos iniciales de El Orfanato.....	36
Figura n.º 5	Afiche de “Lo imposible”	50
Figura n.º 6	Título y créditos iniciales de Lo Imposible	51
Figura n.º 7	Afiche de “Un monstruo viene a verme”.	66
Figura n.º 8	Connor teniendo la pesadilla.....	67
Figura n.º 9	Pesadilla de Connor	67
Figura n.º 10	Hora 12:07am	67
Figura n.º 11	Connor visualiza el árbol de Tejo	67
Figura n.º 12	Textura acuarela en el título y créditos iniciales de Un monstruo viene a verme	67

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

El héroe es aquel personaje de la narrativa que llega a sobreponerse en los obstáculos de la historia, logra de esta manera una satisfacción personal que es recompensada en privado o público. Pero, sobre todo, el héroe es aquel que se desprende de algo valioso por el bien común, de esta manera logra su metamorfosis. En 1959, Campbell consideró al héroe como un ser humano, sin importar su género, capaz de sobreponerse a limitaciones externas y/o internas, como las normas sociales y conflictos personales. Además, Campbell afirma que el héroe inicia una aventura en representación a un rito de iniciación denominado monomito. De la misma manera, en el 2002, Vogler se basa en los estudios de Campbell y Jung y considera al héroe como símbolo del alma en transformación, un arquetipo que tiene la disposición al sacrificio personal, sufre, crece y se enfrenta o desafía a la muerte a través de un camino denominado viaje del héroe.

Ranciere (2001), citado por Arango y Uribe (2011), considera que hablar de héroe en el cine es hablar de la historia del cine pues, el héroe ha sido la imagen de las estructuras clásicas de la narración, que son el teatro isabelino, la ópera y las novelas, cuya materia prima fueron los relatos simbólicos. Por lo cual, los primeros rasgos del héroe, sus cualidades y características datan de la tradición filosófica griega, especialmente en Aristóteles en su obra La Poética. Todo ese linaje histórico perpetúa la mimesis aristotélica en la cinematografía hasta la actualidad.

En el cine americano, la figura del héroe en el cine fue mutando al compás de la industria a lo largo de su historia. Cano-Gómez (2012), quien se basó en el estudio del catedrático Gonzáles Requena (2006) sobre la historia del cine en clásico, manierista y postclásico; clasifica al héroe guiándose en las atribuciones desarrolladas en las tres etapas anteriormente mencionadas. El héroe clásico es aquel cuyo conflicto es solucionado por sus destrezas físicas bajo un enfrentamiento de alto riesgo y su meta es salvar vidas, es un ser de moralidad intachable. El héroe manierista se sigue caracterizando por su fisonomía; sin embargo, tiene cargas emocionales y motivaciones confusas. Por ello, sus conflictos pueden ser tanto físicos como internos y su meta será salvar vidas o la búsqueda de su tranquilidad interna. Finalmente, el héroe postclásico tiene como verdadera meta solventar sus dudas y miedos para poder encontrar tranquilidad o paz interior. No busca reconocimiento de la población por ello pueden ser considerados como antihéroes o villanos de sus historias.

Por otro lado, el cine europeo busca tratar la verdad de su entorno reflejado en sus historias. Por ello, es posible decir que el héroe refleja su dimensión de humanidad con virtudes y cualidades. El director del Festival del Cine Europeo de Sevilla, Javier Martín-Domínguez, considera que el elemento que identifica al cine europeo y que lo diferencia de los demás cines es la realidad, historias particulares que terminan siendo universales (Pérez, 2009). He allí la diferencia entre el cine americano y el europeo. “Tenemos acceso a un cine americano mucho más enfocado al entretenimiento, mientras que el cine europeo tiene una visión más realista de la sociedad” (Martín-Domínguez, 2009). Sin embargo, la otra cara de la moneda, el cine americano tiene un ingreso del

75% en las boleterías de todos los cines europeos (Fernández,2011). Lo que demuestra el dominio del cine americano sobre los teatros o cines en Europa. Al notar esta situación, la Unión Europea aprobó el Programa Media, en 1990, con el objetivo de apoyar financieramente al sector audiovisual y promover la distribución de películas fuera de la UE, de esa manera, buscan generar un grado de competitividad y revertir la preferencia del público al cine local.

El cine español, al igual que el cine europeo, muestra historias peculiares con personajes complejos que en sus universos serían héroes de sus propias historias. La desventaja de este cine es por la limitada distribución de su filmografía y la predominancia del cine hollywoodense en los gustos del público español. En el 2017, Álvarez refiere que, al mirar en retrospectiva, el dominio del cine americano se originó en las crisis de las industrias europeas lo cual generó que el público español se relacione con el cine de Hollywood, un lazo que no ha podido ser resquebrajado por otro cine, ni siquiera por las producciones propias. Por lo que, el cine español poco a poco se ha ido abriendo paso en la industria cinematográfica donde sus realizadores tienen como base al cine americano y el europeo.

La figura del héroe en las primeras películas del director español Juan Antonio Bayona varía entre el rol de la madre y el hijo. Ambos o de manera individual son los ejes centrales de las historias. Sus héroes no emprenden viajes majestuosos, pero identifican con el público por la carga emocional que genera. Por ello, cuando Bayona promocionaba su película *Un monstruo viene a verme*, muchos periodistas y entrevistadores mencionaron “la culminación de la trilogía de Bayona”. *El Orfanato* fue su opera prima cuyo personaje principal y heroína es la madre, Laura, en busca de su hijo. Posteriormente hizo su segunda película *Lo Imposible* donde sus personajes principales son la familia Bennett, pero la figura del héroe se encuentra presente en mayor parte en los personajes de la madre y su hijo mayor. Finalmente, *Un monstruo viene a verme* cuyo héroe es un niño que cuida de su madre enferma.

Dado que la industria cinematográfica más imponente, Hollywood, estructuró desde los años veinte la forma del héroe, basado en los mitos y sus características clásicas, y la constante lucha de los opuestos del bien y mal (Berrío, 2016). Por consiguiente, en numerosas películas taquilleras y de géneros determinados podemos observar dicha constante con toda naturalidad, por ejemplo, en el cine bélico y ficción histórica tenemos al *Gladiador* (2000) con Russel Crowe y *Corazón Valiente* (1995) con Mel Gibson; en ciencia ficción, superhéroes de Marvel, DC Comics y la saga de *Star Wars* (1977- 2019) y género acción, *Jhon Wick* (2014-2019) y *Los Indestructibles* (2010-2014). Como resultado, se ha generado la percepción del héroe con habilidades especiales o superpoderes y con fortaleza física, como se muestra en el estudio de Toledo y Sánchez (2000) cuyos resultados arrojaron que los alumnos de dos escuelas diferentes (Magisterio y CAP) consideraban al héroe como aquel que no se detiene ante las dificultades y que ayuda a los demás, al mismo tiempo que en cuanto a características físicas, más del 40% de los alumnos en general asociaban al héroe por su aspecto físico, 20% lo asociaban con la fuerza y otro porcentaje significativo se contradice en que el héroe puede tener cualquiera o ninguna de las características físicas de belleza, habilidad, agilidad, musculatura, saludable o altura.

De modo que, debido a que las producciones americanas son a nivel internacional, se construye una imagen del héroe como alguien digno de admirar ya sea por su belleza o virtudes. Es posible que el público asocie al personaje del héroe a géneros con temas de aventuras, luchas entre el bien y el mal o de acción. Sin embargo, se olvida que la esencia de la función del héroe es la transformación, crecer y aprender en el proceso de la historia (Vogler, 2002). “En suma, el héroe es aquel que viaja –objetivamente por el mundo o subjetivamente en un proceso de evolución personal” (Cárdenas, 2011, p.83).

Los estudios previos que servirán como base a esta investigación en relación al héroe, arquetipos y el viaje del héroe son:

A nivel internacional, Germán Espinoza (2017) realizó una compleja investigación en su tesis doctoral titulada “La construcción de la narración y el héroe en el videojuego a través del estudio de la saga *Assassin’s Creed*, desde la metodología de análisis audiovisual, tomando como referencia las estructuras clásicas del guion cinematográfico”. El autor considera las teorías del videojuego y las teorías de la estructura de guion planteadas por Syd Field, Linda Seger y Sánchez-Escalonilla creando una relación de los videojuegos y el cine, buscando así demostrar que los videojuegos, en especial su muestra, sí responden con el paradigma del guion de los tres actos en la mayoría de los capítulos de la saga *Assassin’s Creed*. Los resultados demostraron que se desarrolló, en su mayoría, completamente el argumento del viaje del héroe, los arquetipos de los personajes, la curva de transformación del héroe y personaje principal que es manejado por el jugador siendo así una narración interactiva.

Laverde Román (2018) realizó su tesis doctoral llamada “El secreto de sus ojos: del clásico al postclásico. Análisis desde la Teoría del Relato”. Estudió la estructura narrativa en donde encontró escrituras clásicas y post clásicas, estas desarrolladas por González Requena. Para ello desglosó toda la película de menor a mayor, empezó con la sinopsis argumental; luego, los personajes, estudió las fábulas y objetivos que cumplía cada uno; posteriormente, describió meticulosamente cada una de las secuencias, desde el argumento hasta el tratamiento audiovisual. Lo cual le dio como resultado que, en estructura, esta película es clásica; sin embargo, en escritura fílmica, post clásica.

Estévez Martín (2016) realizó su tesis doctoral denominado “El héroe en el cine de animación contemporáneo de principios del siglo XXI”. Su estudio aborda a los protagonistas de las películas de animación *Shrek*, *Gru*, *mi villano favorito* y *Brave*, con el objetivo de identificar estructuras y características básicas sobre la evolución de los protagonistas desde el plano físico, psicológico y social, y el camino del héroe por Christopher Vogler. Por lo cual, diseñó una ficha de análisis cualitativo a profundidad para el estudio de la figura narrativa del héroe en el cine de animación. Los resultados arrojados determinaron: la poca adecuación de los personajes de su muestra al arquetipo clásico del héroe, el cine de animación opta por la ruptura de lo bello-bueno, personajes individualistas, la experimentación de una maduración por medio del arco de transformación de los personajes, los personajes cumplen con su deber e involuntariamente terminan obrando bien y la exposición de crítica social en las historias.

González Portero (2019) expuso en su tesis de grado titulado “El viaje de Chihiro y el viaje del héroe. La tesis de Campbell aplicada al héroe japonés contemporáneo”, un análisis comparativo de la teoría del monomito de Campbell sobre el relato heroico mitológico generalista y el personaje construido en la mitología japonesa. Un análisis cualitativo que arrojó los resultados que el héroe occidental expuesto por Campbell difiere con el héroe japonés principalmente por su mitología y filosofía como, por ejemplo, su entendimiento a la muerte. Por lo tanto, se concluye que para entender el mito es necesario analizar la sociedad a la que se hace referencia.

Mato Collazo (2015) desarrolló su tesis doctoral llamada “El retorno del héroe en la literatura de Tolkien, el cine de Jackson y la cultura de masas: El arquetipo heroico en la Saga del Anillo”. El autor estudió la obra de Tolkien y las dos trilogías del *Señor de los Anillos*. Gracias a la revisión bibliográfica y al estudio cualitativo pudo ofrecer una definición clara del héroe, características del arquetipo, una tipología para clasificar a los diferentes héroes y una propuesta de clasificación de producción literaria fantástica. Además, el estudio busca reivindicar las producciones de los fanáticos de las películas porque el mundo creado por Tolkien seguirá vigente. Los resultados determinaron que el concepto de héroe está establecido dentro de los cánones del universo de fantasía del autor original, de la misma manera pasó con los demás personajes. Además, la figura del héroe se desarrolló en otros personajes por lo que el autor consideró que no se debe encapsular a un solo personaje el rol de héroe pues se le quita la oportunidad de desarrollo a otro. Finalmente, se determina que la persistencia por cumplir con su objetivo por un beneficio común es la gloria que se le atribuye al héroe.

Rodríguez Palacios (2019) desarrolló la tesis doctoral “Estética y ética de ilustración de fantasía. Monstruos, universos, héroes y antihéroes”. El autor hace un análisis cualitativo de los arquetipos expresados desde la mitología clásica hasta el género fantástico. Su estudio radica de los postulados de Jung y Campbell donde sus dimensiones son los monstruos, universos de fantasía, héroes y antihéroes y los aplica a su muestra el cortometraje “Avelino” y el proyecto “Reanimando contos” que es una serie de cortometrajes en stopmotion recordando los cuentos clásicos. Los resultados arrojados demostraron la validez de la presencia de los arquetipos y el inconsciente colectivo en la manifestación del género fantástico a lo largo de su historia, la representación heroica se sucumbe en un proceso de maduración pues el héroe no puede hacer un cambio social sin realizar previamente un cambio interno, además de la interpretación de la lucha del héroe con los monstruos como el reflejo de las luchas personales en el inconsciente.

Hernández Herrera (2016) realizó en su tesis doctoral “La evolución de las actitudes del héroe en el cine Hollywood: percepción de psicología del espectador”. El autor aplica una metodología de la psicología social en su muestra para determinar las características evolutivas del héroe para ello, su estudio escogió tres películas que correspondan a diferentes periodos cinematográfico para que el espectador sea quien determine las características del héroe. Los resultados arrojados dieron que la diferencia entre el héroe clásico, moderno y postmoderno se da principalmente por la evolución de la construcción psicológica, de igual manera el espectador lo

consideró el héroe de sus historias, asimismo concuerda con los periodos cinematográficos que las películas de muestra comprendieron.

Jorquera Trascastra (2019) desarrolló en su tesis doctoral titulada “La pervivencia del mito en la cultura audiovisual. El héroe en *Juego de Tronos*”, un análisis sobre cuatro personajes de la serie televisiva con arquetipos de héroe, para ello la autora se basó en los postulados de Vogler, Campbell y Kirk para el estudio del viaje del héroe, las transformaciones del mismo y los temas del mito. Su metodología cualitativa va de un análisis de lo particular a lo general que estudia al personaje héroe para luego terminar estudiando la historia completa de la serie. Los resultados comprobaron que el punto de vista morfosintáctico continúa siendo vigente a la estructura clásica del desarrollo del mito, es decir, las etapas del viaje del héroe son clave para la construcción efectiva del personaje.

Toledo Aral (2017) realizó su tesis doctoral llamada “El Quiz show, un subgénero televisivo regido por la historia arquetípica del viaje del héroe. Estudio de casos”, donde el autor realiza un análisis a los quiz show: *Saber y ganar*, *50x15 ¿Quiere ser millonario?*, *Pasapalabra* y *Lo sabe, no lo sabe* desde el punto de vista del mensaje y otro análisis sobre la opinión de los emisores del discurso. Para ello se basa en la teoría de la narrativa televisiva, el género concurso y el viaje del héroe de Campbell, Vogler y Sánchez- Escalonilla. Para este estudio se realizó una triangulación metodológica que cruza paradigmas cualitativos y cuantitativos para abordar varios puntos de vista. Los resultados resaltantes, se demostró el modelo del viaje del héroe y los arquetipos propuestos por Vogler en los personajes de la historia en los quiz shows puesto que el participante encarga el arquetipo del héroe cuyo objetivo es la recompensa del final del programa, por dar un ejemplo. Además, se comprobó la hipótesis de la voluntad de los creadores y productores de los programas intentar generar un concursante heroico.

A nivel nacional, Cáceres Olivos (2018) realizó su tesis de licenciatura titulada “Héroes y narrativa audiovisual: La construcción de la figura del héroe postclásico a través de la mirada de CANO-GÓMEZ en la serie de televisión ‘SPARTACUS’”, dicha investigación abarca el héroe post clásico, basándose en la teoría de Cano-Gómez, teniendo como muestra dieciocho capítulos del personaje principal de la serie de televisión *Spartacus*. Cáceres segmenta su metodología en dos partes: la primera, es el estudio de los recursos de la construcción del personaje que utiliza su colega egresada de la casa de estudios Sthefany Quintana en su tesis *Supermán por siempre: La contextualización de las historias clásicas*; segundo, el estudio del personaje principal en los parámetros del héroe post clásico planteados por Cano-Gómez. Obteniendo como resultado que dicho personaje sí se define como un héroe post clásico creado para la audiencia actual. Siendo así un programa televisivo pensado por y para su público.

Chávez Caro (2015) desarrolló su tesis de licenciatura llamada “Las imágenes heroicas en la trilogía narrativa de Luis Loayza: *El avaro* (1955), *Una piel de serpiente* (1964) y *Otras tardes* (1985)” donde su estudio analiza la figura del héroe como una constante que cumple el rol desmitificación en la narrativa de Loayza. Su metodología cualitativa analiza la metaficción autorreflexiva en la obra *El avaro* y la metaficción autorreferencial en *Una piel de serpiente* y *Otras*

tardes. Los resultados arrojados permitieron concluir en que las imágenes heroicas son constituidas a partir del modelo tradicional, la poética de Loayza muestra una propuesta de realidad a base del lenguaje y problemas universales. Los héroes de la narrativa de Loayza tienen como función principal la desmitificación.

Agapito-Mesta (2016) realizó su tesis de licenciatura denominada “Los arquetipos como herramientas para la construcción de buenas historias: análisis del universo diegético de *Intensamente*”. La autora considera cuatro elementos del análisis de la narrativa cinematográfica: trama y estructura de la acción, personajes, temática y narrador, para profundizar en su estudio de la construcción de los arquetipos como herramientas para consolidar historias universales basándose en Jung, Truby y Núñez. La investigación cualitativa obtuvo como resultado a que los arquetipos son herramientas claves para la emisión de experiencias universales para evitar carecer de contenido y forma. Además, su muestra cumple con lo necesario para ser convertirse en una obra poética pues, a pesar de ser una animación, pudo plasmar la realidad humana y arquetípica. Finalmente, la autora concluye que los arquetipos no son unívocos ni excluyentes, permiten la evolución de los personajes y su uso es importante para la elaboración de guiones.

Ochoa Echegaray (2020) desarrolló su tesis de licenciatura titulada “La adaptación cinematográfica: Análisis de contenido de guiones de películas de ciencia ficción en el cine de los años 2000”, donde su modelo de investigación analiza la adaptación al cine de obras literarias siendo su muestra *I, Robot* y *Children of Men*, para ello desglosó las variantes de la historia adaptada en base a las teorías de Doc Comparato, Julie Sanders y Linda Seger. Su estudio concluye que hay elementos de la historia que son modificados al ser plasmados en productos audiovisuales y que dichos cambios son propios de los directores, productores o guionistas, por lo cual el autor propone un modelo de adaptación para escritores que en el futuro quieran adaptar obras literarias a un texto fílmico o audiovisual con el propósito de mantener el tema central de las obras originales.

Martínez Ramos (2017) desarrolló su tesis de licenciatura denominada “Los arquetipos masculinos en la gestión estratégica de la imagen de marca AXE, presentados en los spots de TV de señal abierta, dirigido a jóvenes de 15 a 25 años de edad del NSE B de Lima Metropolitana. Casos: «Transpirar nunca perder tu estilo jamás» y «Tú tienes lo Tuyo»”, donde realiza un análisis de las diversas identidades masculinas durante los primeros años del siglo XXI en la publicidad, para ello recurren a las teorías de arquetipos. Los resultados del estudio arrojaron que la mayoría de los integrantes de su muestra asocian la marca Axe con el arquetipo del seductor con fenotipos muy contrastantes a la raza peruana. En cuanto los spots publicitarios, los arquetipos trabajados fueron la del cuidador y la del hombre común, según la teoría de Mark and Pearson.

Rodríguez Limachi (2015) realizó su tesis de licenciatura llamada “La función arquetípica del mito en la obra ‘El Pez de Oro’ retablos del Laykhakuy, de Gamaliel Churata”. El estudio analiza la función arquetípica del mito en la obra de Churata para poder identificar un correlato con el mito ancestral andino. La investigación cualitativa buscó retomar la armonía con el cosmos como principio ontológico andino ante una referente crisis de identidad cultural, lo cual dio como resultados

a la existencia de dicotomía en los arquetipos que es un principio de la dualidad ontológica andina, la simbología andina y esquemas míticos en la narrativa de la obra estudiada.

Finalmente, Romero Wisman (2019) desarrolló su tesis de licenciatura denominada “Entre heroínas y vampiresas: la representación del empoderamiento de los personajes femeninos en Bollywood a través de *The Dirty Picture* (2011), *Queen* (2014) y *Pink* (2016)”. La autora analiza cualitativamente los personajes femeninos de Bollywood las cuales desarrollan, los arquetipos de heroínas y vampiresa separadas y opuestas inicialmente, pero por la década de los cincuenta y sesenta las heroínas optaron características de las vampiresas. Su estudio concluye el desarrollo de la cinematografía hindí con respecto al tratamiento que se le da a los personajes femeninos, la búsqueda del empoderamiento femenino y su divorcio con roles que siguen a la línea de la mitología india.

Al referirnos al héroe, varios estudiosos consideran al héroe por ser la representación o parte del linaje de una deidad, por ello posee cualidades que lo privilegian y resaltan a comparación de la sociedad en que habita siendo los motivos principales para una posible fricción. En algunos estudios como Berrío (2016) considera al héroe como hijo de los dioses, partiendo de la mitología griega, con cualidades divinas y debilidades humanas. Prósper (2005), como se citó en Cano-Gómez (2012), alude al héroe con origen divino cuyas características son la fortaleza, valentía personal y su moral. Gutiérrez (2012) considera al héroe como aquel que actúa con fortaleza y desinterés basado en su valor moral. Bauzá (1998), como se citó en Chávez (2015), destaca al héroe por su divinidad puesto que los valores que se le atribuyen no corresponden a su hombre común. Leal (2016) considera que el héroe carga con la responsabilidad social generando una disyuntiva entre lo que el héroe quiere hacer y lo que la sociedad quiere que haga.

Por otro lado, al hablar de héroe no solo se debe considerar sus cualidades privilegiadas sino también las acciones que desarrolla en la historia. Campbell (1979) refiere la figura del héroe como un mito, cuyo punto de partida eran los símbolos de la mitología, ritos de iniciación y los sueños. El autor define al héroe como la representación de Dios quien debe atravesar una aventura mitológica como un rito de iniciación: inicio, separación y retorno, el cual lo denomina el monomito. El monomito es una unidad nuclear, un patrón narrativo, que simboliza la separación del héroe de su zona de confort para sumergirse en un mundo desconocido donde debe probar su poder para luego regresar al mundo que ya conoce, pero con más sentido para vivir, el héroe retorna mejorado tanto de manera física como mental y espiritual. El viaje es cíclico. Los mitos y cuentos populares fueron las bases para crear historias, aquellas que se fueron desarrollando en la literatura y el cine. De la misma manera, Vogler (2002) reescribe el mito del héroe y establece un modelo de viaje del héroe de doce etapas coincidentes con los tres actos de la acción dramática que explicaremos y detallaremos en líneas posteriores.

Northrop Frye (1957), como se cita en Mato (2015), establece una tipología de héroe las cuales son: héroe mítico, héroe romántico, héroe mimético superior, héroe mimético menos y héroe irónico. El héroe mítico es aquel que tiene un origen divino o semidivino, su comportamiento proviene de la experiencia trágica. El héroe romántico se aleja de la deidad y posee características humanas

lo cual provoca caer en desgracias y tragedias, su viaje será una serie de pruebas las cuales deberá superar. El héroe mimético superior es aquel que dependen de sí mismos, no cuenta con alguna intervención divina porque no tienen acceso a ella o porque son escépticos, estos héroes deben asumir responsabilidades de liderazgo. El héroe mimético menor es aquel que busca mantener el orden y equilibrio o debe morir en el intento, este héroe es un hombre común que forma parte de lo cotidiano, es el personaje al que se le conoce como antihéroe. Y, por último, el héroe irónico es el personaje de baja procedencia que logra resistir los desafíos de su viaje.

Estévez (2016) realiza una serie de características que debe tener el héroe las cuales son: seres con rasgos destacables en su mundo, por ejemplo, inteligencia, valor, habilidad, sentido del deber, humildad, fortaleza física o interna, entre otros; su origen es desconocido, no nace en el mismo mundo que reside; posee ciertas características que lo hacen diferentes del resto como dones o poderes especiales; las cualidades que lo hacen diferente generan conflictos internos; cuentan con ayuda de objetos vitales para su misión; es la acción de la historia; suele tener éxito a pesar que tener tropiezos; debe recorrer un camino donde debe comportarse con valentía; cuenta con un maestro; debe sacrificarse; imparte justicia desde sus propias convicciones; su relación con la muerte y el tiempo es difusa; no le teme a la muerte; tiene valores universales; le cuesta demostrar sus sentimientos; no establece relaciones significativas con otros personajes; tiene una tensa relación con su comunidad y el héroe es libre de enfrentarse a todo aquel que no considera justo.

Los héroes proponen caminos para convertir el caos en calma, de elegir el bien sobre el mal. Es posible que el recurso del héroe fue utilizado como placebo del contexto social del público. Países que se encontraban en conflicto interno, manifestaciones, huelgas, limitaciones y momentos dolorosos, han recibido al cine como un dulce de fantasía pues las historias narradas, difería con su realidad (Fernández,2010). El público buscaba disfrutar e incentivarse o auto motivarse en buscar caminos de mejora. Pongamos un caso, niños y adultos disfrutaban las series, películas y comics de Superman porque depositaban sus deseos e ilusiones: poseer la fuerza y la valentía para hacer el bien - justicia, salvar a la chica, vencer a los malos y ser admirado, en las historias. Superman simbolizaba el imaginario social de la nación estadounidense. (Erreguerena, 2007).

Jung (1970) define "Archetypus es una paráfrasis explicativa del εἶδος platónico. Esa denominación es útil y precisa pues indica que los contenidos inconscientes colectivos son tipos arcaicos o –mejor aún- primitivos. Sin dificultad también puede aplicarse a los contenidos inconscientes la expresión 'représentations collectives', que Lévy-Bruhl usa para designar las figuras simbólicas de la cosmovisión primitiva, pues en principio se refiere casi a lo mismo" (p.11).

Los arquetipos son figuras simbólicas las cuales tienen sus orígenes desde lo primitivo, desde la oralidad como único medio comunicativo donde nacieron los mitos y leyendas, las cuales son manifestaciones culturales de un determinado grupo humano que se ha ido traspasando de generaciones en generaciones inconscientemente, asumidos como propios (Jung, 1970).

El estudio de Jung (1875-1961), como cita Mato (2015), en sus obras expone la existencia de numerosos arquetipos por lo cual no es posible dar una cantidad exacta; sin embargo definió los más recurrentes o sobresalientes: el padre, que cumple la función de figura de autoridad o guía;

familia, lazos profundos o hermandad de sangre; niño, futuro, salvación o la evolución; héroe, función del “yo” como el salvador de la sociedad; doncella, la candidez, la pureza; viejo hombre sabio, mentor o instructor del héroe; mago, poderoso y la bruja quien personifica el peligro.

Agapito (2016) realiza una síntesis de los tipos de arquetipos estudiados por Nuñez (2007) y Trudy (2009) los cuales son: el inocente, su elemento principal son la pureza, simplicidad y vivir en armonía; el padre o rey, es la figura de autoridad que guía a su familia con sabiduría; el sabio, se le conoce como el oráculo o experto que posee las verdades fundamentales del mundo; el explorador, es que busca aventuras para descubrir quién es; héroe o guerrero, su acción principal es el sacrificio; el rebelde; aquel que vive fuera de la ley de la sociedad y busca temor en sus pares; el mago; aquel que busca conocimientos sobre las leyes y fuerzas de la naturaleza pero no para bien común; el amante; aquel romántico que busca experiencias sensuales; el hombre normal, su prioridad es interactuar con las personas y la buena convivencia; el bromista, busca oportunidades para reír y disfrutar la vida; el embaucador, busca ganar confianza con sus pares para su propio bien; el protector, tiene la predisposición de ayudar a los que sufren y librarlos del daño; la reina o madre, el ser bondadoso y protector que vela por los hijos; el creador, crea un mundo mediante sus habilidades y el soberano, conocido como el poderoso que asume responsabilidades por su comunidad.

Vogler (2002), quien toma como apoyo al estudio mitológico de Campbell y el estudio del inconsciente de Jung, propone un estudio sobre los arquetipos y un modelo de viaje del héroe. Para Vogler es fundamental entender el concepto del arquetipo para que los personajes de la historia desarrollen todo su potencial, de esa manera los personajes creados no caen en estereotipos y tienen veracidad psicológica. Por lo cual, el autor interpreta a los arquetipos como figuras dinámicas, máscaras, que pueden ser usadas por diferentes personajes en diferentes situaciones. Lo que define al arquetipo en un personaje son sus acciones más que sus descripciones físicas.

Vogler propone dos cuestiones para identificar la naturaleza del arquetipo: función psicológica y función dramática. Según el autor, los arquetipos que parecen ser más utilizados para las historias son:

- Héroe: Alguien capaz de hacer el sacrificio personal.

Su función psicológica es el “yo”, que se siente diferente a los demás.

Sus funciones dramáticas son:

- La identificación al público: El héroe debe introducir al público a la historia. Para esto, el héroe es una persona real, con impulsos contradictorios, cualidades dignas de admiración, emociones y motivaciones universales que le generen una serie de conflictos, de esa manera se evita caer en estereotipos de seres endiosados perfectos y permiten la identificación del espectador.
- Crecimiento: Los héroes logran objetivos superando los obstáculos que se le impone en el viaje, de esa manera ganan experiencia y amplían sus conocimientos. Además, el héroe aprende de todos los personajes que lo acompañan o que se le enfrentan.

- Acción: El héroe es quien ejecuta las acciones decisivas que hacen que avance la historia, por tanto, es el personaje más activo lleno de voluntad y deseo.
- Sacrificio: El héroe tiene la disposición de desprenderse de algo o alguien de mucho valor en beneficio de un ideal personal o colectivo.
- Enfrentamiento con la muerte: El héroe se enfrenta a la muerte, que puede ser real o simbólica, o amenaza de muerte. El verdadero heroísmo se da cuando el personaje se entrega a su suerte y acepta la posibilidad de sacrificio, propio o del ser amado.
- Heroísmo en otros arquetipos: En ocasiones, el arquetipo del héroe no solo está en el protagonista por lo que cualquier personaje puede crecer hasta desarrollar heroísmo. También sucede el caso que el antagonista o villano manifiesta algunas cualidades heroicas.
- Defectos: En relación con la función de identificación al público, el héroe debe mostrar debilidades, imperfecciones o vicios que lo harán más atractivo para la audiencia. Los defectos facilitan el destino del personaje puesto que, en las historias modernas, la personalidad del héroe busca ser restaurada hasta alcanzar su plenitud, lo que se denomina arco de personaje.
- Variantes del héroe: El concepto de héroe es flexible ya que puede combinarse con otros arquetipos y crear híbridos. Entre los diversos tipos de héroe, Vogler considera: héroes resueltos, los comprometidos con la aventura y avanzan con entusiasmo y valentía. Héroes reticentes, aquellos llenos de miedo que necesitan de alguien o algo que los empuje a la aventura, cuando cambia su aptitud comienza la aventura. Antihéroe, quien no es el enemigo o lo opuesto del héroe; es un tipo de héroe forastero de las normas y cultura de la sociedad, no obstante, el público siente empatía con él. Hay dos tipos de antihéroes: antihéroe herido (parecido al héroe convencional, pero con cinismo, rebeldes y rechazados) y héroe trágico (héroes con demonios internos que los destruyen). Héroes sociales, aquellos en relación con su entorno, su historia de viaje es la separación de su grupo. Héroes solitarios, su hábitat natural es la soledad o el aislamiento, su historia de viaje es el ingreso a un grupo social. Héroes catalizadores, su función principal es generar transformaciones en otros personajes mas ellos se mantienen en su estado.
- Camino de los héroes: “Los estadios de dicha progresión, las etapas naturales de la vida y el crecimiento, componen el viaje del héroe” (p.75).
- Mentor: Aquel que enseña y guía al héroe. Su función psicológica es el “yo” más elevado que representa la parte más sabia y noble, al Dios que habita en nuestra psique. Personifican las aspiraciones del héroe y en ocasiones los mentores son héroes que ya han recorrido el viaje al que deben guiar.

Sus funciones dramáticas son:

- Enseñanza: La función esencial del mentor es enseñar al héroe, brindarle los conocimientos y las herramientas necesarias para que emprenda el viaje.
- Obsequios y dones: El héroe debe hacerse merecedor de los obsequios del mentor por medio de pruebas, sacrificio o compromiso con las enseñanzas del maestro y el viaje. Nota, no todos los mentores brindan obsequios a los héroes.
- Conciencia del héroe: El mentor puede ser la conciencia del héroe cuando este se sienta tentado en desviar su camino. El mentor le recuerda al héroe la importancia del código moral.
- Motivación: La función importante del mentor es motivar y ayudar al héroe a vencer su miedo, en ocasiones es el miedo que impide que el héroe inicie la aventura y el mentor es uno de los personajes que puede empujarlo hacia el viaje.
- Siembra: En relación con la función de la enseñanza, el mentor “planta” información que será de apoyo y de gran importancia en el proceso del viaje y de maduración del héroe.
- Iniciación sexual: En ocasiones el mentor inicia al héroe en los terrenos del amor. Por otro lado, el mentor puede inducir al héroe a un amor tóxico o desamor.
- Tipos de mentores: Mentores oscuros, señuelos que inducen al héroe a sumergirse en el peligro. Puede cambiar de máscara al de guardián del umbral y poner obstáculos que entorpecen al héroe. Mentores caídos, aquellos que siguen en su viaje del héroe o que sufren alguna crisis, heridas o estén próximos a la muerte. Mentores de continuidad, aquellos cuyas historias continúan, su tarea es dar misiones y tareas al héroe. Mentores múltiples, los héroes pueden recibir enseñanza de varios mentores pero que sus lecciones son específicas. Mentores cómicos, compañeros del héroe que dan consejos. Mentor como chamán, presta ayuda al héroe para que encuentre su camino y el mentor cumple la función de sanador o curandero, como inventor quien provee al héroe de artículos creados por él.
- Flexibilidad del arquetipo: Para Vogler el mentor puede ser personas ancianas o personas jóvenes inocentes con conocimientos específicos que puedan ayudar al héroe.
- Mentores internos: En ocasiones, el héroe es un experto y no necesita un guía pues ha interiorizado el arquetipo del mentor como código de conducta, honor o ética. El héroe recuerda las enseñanzas de un ser querido que serán su guía.
- Ubicación del mentor: Los héroes pueden aparecer en cualquier momento siempre y cuando la historia lo amerite.
- Guardián del umbral: Son la amenaza del héroe, pero no son el enemigo principal, resguardan el nuevo mundo y evitan su acceso. Su función psicológica es la representación de los obstáculos externos que enfrenta cada persona como el mal tiempo, prejuicios, opresión, entre otros. A nivel psicológico representa los demonios ocultos, la neurosis, cicatrices emocionales y carencias que limitan e impiden el

crecimiento de las personas. Su función dramática central es poner a prueba al héroe, puede optar por una forma física humana o la forma de un animal, fuerza de la naturaleza o espacios arquitectónicos. El héroe debe saber reconocer e identificar estas figuras para enfrentarlo y aprender de ellos, los guardianes no deben ser vencidos. Posiblemente el héroe considere al guardián como un aliado útil.

- Heraldo: Plantea desafíos y cambios significativos para el héroe y al viaje. Su función psicológica es de anunciar cambios, representa la ensoñación, figura onírica o idea. En el campo de los sueños, es algo en el interior que indica que estás listo para el cambio. “La energía del heraldo es muy necesaria para la práctica totalidad de las historias” (Vogler, 2002, p.94). Su función dramática es la motivación. Presentan desafíos y alertan al héroe que se avecina cambios logrando que la historia avance. Los heraldos pueden presentarse como persona o fuerza externa como un desastre natural. A veces, es solo el medio por el cual se transmite noticias que alteran la tranquilidad del héroe. Los tipos de heraldo son: positivo, neutro o negativo.
- Figura cambiante: Personajes que cambian su aspecto, humor o estado de ánimo lo que confunde al héroe porque su sinceridad y lealtad se pone en duda. Su función psicológica es la representación del ánimos y ánima, términos empleados por Jung para definir elementos masculinos/femeninos en el inconsciente femenino/masculino, es decir “las personas poseen un manojito completo de características tanto femeninas como masculinas, que son necesarias para la supervivencia y el equilibrio interno” (Vogler, 2002, p.96). Las personas buscan la proyección del anima o animus en personas insospechadas. La figura cambiante también es un catalizador de cambios y un símbolo de impulso psicológico de transformación. Su función dramática es introducir duda y suspenso en la historia, no suelen acabar con el héroe solo generan incertidumbre. Una figura recurrente para este arquetipo de la feme fatale. La flexibilidad de este arquetipo permite su uso por parte del héroe para escapar de sus adversarios, del villano para seducir y confundir al héroe o por los mentores o embaucadores que el atributo del cambio les es natural.
- Sombra: Representa lo inexpresado, lo desconocido, se proyecta a los villanos o enemigos y antagonistas. Su función psicológica es la representación del poder de los sentimientos reprimidos, la parte sombría de las personas. A nivel psicológico representa la psicosis que entorpece y amenaza en destruir la vida. Su función dramática busca crear conflictos, desafiar y ser un oponente del héroe. La sombra es función o máscara, es decir, puede representarse en un solo personaje o ser una máscara para varios personajes. Otra función dramática es la de humanizar la sombra, deberá mostrar bondades y características negativas para crear personajes vulnerables. De la misma manera que otros arquetipos, la sombra puede ser una figura humana, una fuerza externa o parte interna del héroe profundamente reprimida. En el caso de sombra externa

(humano o fuerza), debe ser vencido o destruido por el héroe; en sombra interna debe ser desactivada y convertirla en fuerzas positivas.

- Embaucador: Personifica la energía de malicia y deseo de cambio. Su función psicológica es aterrizar los grandes egos, invitan a reparar lazos y transformaciones saludables por medio de la risa. Es energía expresada en travesuras o accidentes rompiendo con el estatus quo. Su función dramática es el alivio cómico. Suelen ser compañeros o personajes que alivian la carga dramática de la historia. En algunas historias los embaucadores son los héroes denominados héroes embaucadores, personajes catalizadores que generan cambios en otros personajes sin alterarse ellos mismo, gustan de causar problemas sin motivo alguno y sobreviven al viaje por medio de su ingenio.

El modelo del viaje del héroe por Vogler fue expuesto por primera vez en su libro *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, que como bien lo menciona es una guía para la construcción del héroe en el guion cinematográfico. "El guion es una historia contada en imágenes" (Field, 1994, p.10). Podemos decir que depende del guionista para una historia sea buena, inolvidable o criticada; de la misma manera sucede con los personajes, ergo el héroe.

El guion propone contar realidades y arquetipos, donde se desarrolla las acciones y los personajes con una estructura en la narrativa para que los segmentos que conforman la historia estén ordenados, el cual recibe el nombre de paradigma, propuesto por Syd Field (1994).

El paradigma consiste en un esquema conceptual que divide la historia en tres actos: planteamiento (primer acto), confrontación (segundo acto) y resolución (tercer acto). El planteamiento recibe ese nombre porque debe plantearnos la historia en un rango de treinta páginas ósea treinta minutos (una página equivale a un minuto), en ese periodo el espectador debe saber quién es el personaje principal, de qué va la historia y cuál es la situación en la que se encuentra el personaje, Syd Field propone que estas tres informaciones básicas deben exponerse en los primeros diez minutos. Antes de finalizar el planteamiento se expone el primer nudo de la trama que direccionará la historia con una situación que enganchará al público. En la confrontación se desarrolla el conflicto, el personaje realiza más acciones para poder satisfacer su necesidad sobrepasando obstáculos, para ello ya se sabe cuál es su objetivo. Todo se desarrolla en un rango de treinta páginas, entre la página treinta y noventa. Y, al igual que el primer acto, antes de finalizar el segundo acto habrá el segundo nudo de la trama cuya función es la misma que la anterior. Finalmente, la resolución que comprende los últimos treinta minutos y desarrolla el final de la historia, se descubrirá si el personaje principal logra su objetivo, si vive o muere.

Con relación al paradigma, "frecuentemente las películas presentan una estructura dividida en tres actos, tres partes bien diferenciadas que podemos definir como sigue: 1) el héroe se decide a actuar, 2) la acción en sí misma, y 3) las consecuencias que derivan de la acción" (Vogler, 2002, p.50). Por lo cual, el autor propone la presencia de sus etapas del viaje en el siguiente modelo:

Primer acto:

1. Mundo ordinario: Muestra el entorno donde se desarrolla el héroe. La exposición del mundo ordinario demuestra la naturaleza de la historia, las condiciones del héroe con el fin de demostrar un contraste con el mundo especial. Puede manifestarse un presagio en pequeña escala del nuevo mundo. Una de sus funciones es presentar el héroe a la audiencia, sus objetivos, impulsos, deseos y necesidades.
2. Llamada de aventura: Cuando el héroe se enfrenta a un problema, desafío o aventura le genera una intranquilidad. En esta etapa se define el objetivo del héroe. Es el primer cambio que se impulsa la historia, puede manifestarse mediante un mensaje o mensajero, sueños, visiones, etc. Asimismo, puede darse gracias a la pérdida de un objeto o el rapto de alguien de importancia para el héroe. En algunas ocasiones, los héroes reciben la llamada más de una vez porque se reusan a iniciar la aventura.
3. Rechazo de la llamada: El miedo es uno de los motivos por lo que el héroe rechaza la llamada de aventura. Se plantea el problema principal del héroe: ¿cómo debe responder la llamada? Es usual que el héroe se resista a la primera llamada; sin embargo, si rechaza constantemente las demás llamadas causará una tragedia en su destino lo que eventualmente lo conducirá a iniciar el viaje de manera forzosa. A veces, es necesario de una fuerza externa para superar el miedo e iniciar el viaje.
4. Encuentro con el mentor: Generalmente el mentor es un anciano sabio o un mago. La función principal del mentor es preparar al héroe para enfrentarse a su destino o a enfrentarse a sus miedos. Además, debe proporcionar al héroe algo que necesita. En algunas historias, es el mentor que empuja al héroe a iniciar la aventura. No suele acompañar al héroe en todo el trayecto de la historia. El mentor puede no ser un personaje físicamente, puede ser máscaras que son usados por diferentes personajes.
5. Travesía del primer umbral: El héroe comienza la aventura, voluntariamente u obligado por algo o alguien, y entra al mundo especial. Esta etapa suele desarrollarse entre el final y el inicio del primer y segundo acto. Al ingresar al nuevo mundo, pueden estar los guardianes del umbral para impedir el paso al héroe, desde ahí comienza su entrenamiento.

Segundo acto:

6. Pruebas, aliados y enemigos: Una vez que el héroe este en el mundo especial debe adecuarse a las normas que rigen el nuevo mundo. En esta etapa, el héroe debe enfrentarse a pruebas, debe entrenar para su próximo desafío máximo, se

le brinda más información sobre la aventura y conoce personajes que pueden ser posibles aliados o enemigos.

7. Aproximación de la caverna profunda: El héroe se aproxima al peligro. Suele representarse por medio de una cueva o un refugio donde se encuentra el enemigo del héroe. A veces el héroe se detiene en la entrada del refugio o caverna para pensar estrategias o busca burlar a los guardianes, a este acto se le denomina aproximación. Esta etapa engloba todos los preparativos previos que ha pasado el héroe en las etapas anteriores para su desafío con la muerte. Además, el héroe debe determinar la fidelidad de sus compañeros de viaje, sus aliados, pues en ocasiones los compañeros desisten de la aventura y ponen en riesgo la vida del héroe.
8. Odisea (calvario): El héroe se enfrenta a lo que más teme, es el enfrentamiento del héroe con la sombra. Esta etapa es el momento más crítico de la historia y genera incertidumbre en el público pues no se sabe si el héroe sobrevive o muere. El héroe debe morir o pretender morir para que pueda renacer, pero en ocasiones, el héroe es testigo de la muerte o es el que causa la muerte de un personaje. Por otro lado, la odisea no solo comprende un enfrentamiento a muerte con el enemigo, el autor también considera las crisis internas del héroe como la sentimental, la decepción y traición.
9. Recompensa: La recompensa puede darse de manera física (arma, objeto) o interna (experiencia, convencimiento). También puede representarse por haber sobrevivido a la muerte, vencer al enemigo o por la posesión del objeto máspreciado, elixir. Además, en esta etapa el héroe puede solucionar conflictos con progenitores o personajes del sexo opuesto. Esta etapa conduce a la reconciliación.

Tercer acto:

10. Camino de regreso: El héroe sufre las consecuencias del enfrentamiento. El héroe debe decidir si regresa al mundo ordinario o se queda en el nuevo mundo, usualmente se realiza la decisión del héroe para regresar al mundo ordinario. Si en la historia el héroe no destruyó al enemigo, en esta etapa se desarrolla la huida de las fuerzas del villano o sombra.
11. Resurrección: El héroe debe pasar un último desafío que puede conducirlo a la muerte o resurrección. En esta etapa de demuestra si el héroe aprendió la lección aprendida en la odisea, debe pasar el último enfrentamiento con la muerte, puede ser de su vida o la vida de un ser amado. Si se da el caso del fallecimiento del héroe, su recuerdo desarrolla la resurrección pues su memoria queda en los corazones de sus compañeros. La resurrección también puede significar la renuncia de algo importante para el héroe, este sería su sacrificio.

12. Retorno con elixir: Héroe regresa al mundo ordinario con el elixir (físico o simbólico) que debe compartir con los demás. Si en esta etapa, el héroe no demuestra haber aprendido la lección estará condenado a repetir la aventura. En esta etapa se resuelven las dudas sobre el viaje del héroe.

Para Vogler, el modelo que plantea no debe seguirse con rigurosidad puesto que depende de la historia que quiera tratarse. Si la historia necesita, puede alterarse el orden o en todo caso suprimirse etapas pero que, de alguna manera, todo relato cumple con el viaje del héroe. “El viaje del héroe es infinitamente flexible, permite múltiples variaciones sin sacrificar por ello su magia y nos sobrevivirá a todos”. (Vogler, 2002, p.59)

Sánchez Noriega (2002) refiere que la clasificación de las películas en los géneros cinematográficos se da en función a las expectativas que generan en el espectador. La clasificación es como una guía que orienta y advierte al público en sus emociones, es decir en comedia la audiencia sonreirá; en drama, llorará o se emocionará; fantástico, sorprenderá, entre otras. Además, permite identificar temas, situaciones, acciones o íconos propios de ese género con contenido narrativo especializado. Por ello, “las películas de género están sometidas a la dialéctica de la repetición y la diferencia” (Sánchez, 2002, p.98). Es decir, toda película tiene elementos representativos como la estructura narrativa, vestuarios, situaciones, personajes, entre otras que las hacen concernir a un género, comparten un mismo patrón, y que a su vez lo diferencie de los demás géneros. Sin embargo, las películas deben aportar nuevas contribuciones para cultivar y cuidar el interés en la audiencia. Por consiguiente, muchas películas mezclan los tratamientos en sus historias para generar ciclos o especializaciones en los géneros en los que permanecen en primera instancia.

Sánchez (2002) refiere que la tipología de géneros es interminable pues está en constante reestructuración. Dado a su complejidad lo segmentó en tres grupos: géneros canónicos, géneros híbridos y intergéneros o ciclos intergenéricos. Los géneros canónicos son aquellos cuyo criterio principal es la expectativa que crea en la audiencia, además de la temática y elementos narrativos de repetición antes mencionados. Estos géneros son: el drama o melodrama, western, fantástico o ciencia-ficción, terror, comedia, musical, aventuras o acción y criminal. Sin embargo, la clasificación de los géneros canónicos tiene algunas deficiencias en sus limitaciones, como se da en el caso de las películas western y criminal cuya historia es dramática por lo cual se crearon especificaciones o subgéneros que permiten describir lo mejor posible una película para el público que quiere visualizarla. “Las especializaciones son necesarias en la medida en que sirven para precisar la descripción de un título, ya que la mera enunciación de un género (...) resulta insatisfactoria” (Sánchez, 2002, p.99). Los géneros híbridos son la conjunción de dos o más géneros canónicos claramente identificable, es decir, son especializaciones que se han podido independizarse de los géneros canónicos por su desarrollo. Inclusive, se da el caso en que algunos géneros canónicos antes descritos son híbridos, concretamente el cine bélico que comparte elementos narrativos del drama y de aventura. Finalmente, los intergéneros son aquellos que pueden pertenecer en cualquier género canónico, pero con identidad propia. Su característica principal y que lo diferencia del

genero hibrido es que su categorización viene por su temática o estructura. A continuación, la relación de los géneros canónicos y sus especialidades, según el autor:

Drama	Comedia	Western
Melodrama	Burlesco, slapstick	Histórico
Romance, drama romántico	Screwball	Psicológico
Histórico	Comedia romántica	Proindios
Político	Humor absurdo	Crepuscular
Social	Humor negro	Spaghetti western
Judicial	Intelectual	
De investigación	Picaresca	
Biográfico		
Religioso, bíblico		
Musical	Terror	Fantástico
Comedia musical (musical americano)	Licantropía	Fantasías históricas
Melodrama con canciones	Vampirismo	Héroes y animales mitológicos
Cine con cantante y/o músico	Satanismo	Metáforas futuristas
Baile	Gore	Invasiones del espacio
Opera	Sucesos paranormales	Brujas, magos y héroes medievales
Zarzuela	Asesinos en serie	Poderes extraordinarios
	Muertes vivientes	Transformaciones de tamaño
Aventuras y acción	Criminal	Bélico
Acción espectacular	Cine negro	Drama bélico
Piratas y aventuras marinas	Suspense	Misión militar
Leyendas medievales	Thriller	Pacifista
Capa y espada	Cine de gánsteres	Comedia militar
Espacios exóticos	Policíaco	Primera guerra mundial
Artes marciales	Intriga psicológica	Segunda guerra mundial
Aventuras futuristas	Mafia	Partisanos, resistencia antinazi
	Asesinos en serie	

Y los principales géneros híbridos según el autor son: la comedia dramática, comedia musical, de romanos (drama histórico de la antigüedad y aventuras), catástrofes (drama y aventuras), kolossal (drama histórico más aventura), ciencia ficción (fantástico más aventura o drama), esperpento (comedia más drama trágico), cine de propaganda (bélico o político más drama)

Comparato (2014) toma como referencia a la clasificación de géneros cinematográficos por *Screen Writers Guide* los cuales son: aventura, comedia, crimen, melodrama, drama y otros. De la misma manera que Sánchez, afirma que no hay una clasificación estandarizada y oficial por los especialistas, el autor recomienda “descubrir en las películas rasgos de un género predominante según el cual pueden clasificarse convencionalmente” (Comparato, 2014, p.46). Una película puede desarrollar elementos narrativos de diversos géneros.

Para esta investigación, se debe tener en cuenta las definiciones de algunos géneros canónicos e híbrido expuestos por Sánchez (2002) debido a que se manifiestan en la muestra analizada de la trilogía del director Juan Antonio Bayona, los cuales son:

Drama: Es un modo de aproximación de relatos que abordan los sentimientos y disyuntivas de los personajes con una resolución realista los cuales apelan a la experiencia de la audiencia. Entre los temas más frecuentes encontramos: cuestiones decisivas de la vida, amor, celos, desamor, necesidad de cariño, paternidad, dolor, experiencias sexuales, enfermedad, muerte, supervivencia, amenaza de vida, justicia, etc. El sinónimo más empleado del drama es el melodrama, que también es la especialización del género. El origen del melodrama viene de la ópera. Los melodramas se caracterizan por exponer el conflicto con tratamiento dramático. Las primeras películas melodramáticas fueron catalogadas de sensacionalistas y moralizadoras ya que reprochaban las conductas negativas expuestas en sus argumentos y persuadían a alejarse de vicios condenados por los creadores, por tanto, con el paso del tiempo fueron despreciadas.

Fantasía: Es la creación de mundos irreales pero creíbles que difieren de la realidad del espectador, no obstante, puede haber relatos reales con inclinaciones fantasiosas. Lo principal del cine fantástico es brindar un mundo desconocido con sus propias reglas, leyes, sociedades y personajes, el contraste del mundo real. A veces, el cine fantástico roza la delgada línea que comparte con el cine de horror puesto que pueden desarrollarse en lugares exóticos y con personajes que también se manifiestan en el otro género como las brujas y monstruos; sin embargo, los que los diferencia son el tratamiento que se ejecuta y el público objetivo.

Horror: Su principal función es generar miedo o tensión al espectador, expresa los miedos y preocupaciones de la sociedad. Puede darse en el mundo real o en un mundo de ficción. El género terror se desarrolló mucho más con la llegada del sonido en el cine, en especial con las películas de monstruos (hombres lobo, vampiros, entre otros). Entre los temas más frecuentes encontramos: la pérdida de la razón en todas sus formas, criminalidad y las malformaciones físicas que generan repugnancia o miedo. En la actualidad, el cine de este género se ha direccionado hacia el gore y al fantástico híbrido donde tratan temas de apariciones del diablo, posesiones demoniacas y/o exorcismos, asesinos psicópatas, fenómenos paranormales y *slasher*. El gore en el cine está compuesto, en su mayoría, por películas de bajo presupuesto vulneran visualmente al espectador con la presencia de la sangre, vísceras y desmembramientos, hacen del asco y repugnancia las ideas principales, su público principalmente son jóvenes atraídos por el sadismo.

Suspense/Thriller: Plantean tramas policiales o que implican la muerte “aunque estos quedan en segundo plano frente al mecanismo narrativo que hace de la participación del

espectador” (Sánchez, 2002, p.159). Es decir, el público investiga al mismo tiempo con los personajes e incluso puede descubrir al culpable. Las películas de este género plantean las historias a través de las personalidades de sus protagonistas, quienes pueden ser de cualquier profesión pero que lo invada el deseo de la investigación, que frecuentemente son policías, detectives, periodistas, etc. Y por el otro lado, enemigos que estén al borde de la ley, por ejemplo, criminales.

Catástrofe: Es un género híbrido donde une el tratamiento dramático y el diseño de personajes realista del género dramático, más los elementos exóticos que generan el conflicto como son los desastres naturales, plagas, desastres aéreos, incendios masivos, entre otros del género aventura. Estos elementos son basados en hechos reales o ficticios. El esquema narrativo suele ser un grupo de personas se enfrentan al fenómeno en dimensiones gigantescas, en algunos casos las autoridades no prestan atención o no pueden hacer nada para evitar la catástrofe, las personas quedan desprotegidas, se muestran las diversas caras de actitudes humanas y surge un héroe. Después de un largo camino por sobrevivir se logra dominar la situación, pero en el trayecto quedan víctimas heridas o fallecidas.

El director Juan Antonio Bayona, más conocido como Jota o J.A. Bayona, nació el 9 de mayo en 1975 en Barcelona, Catalonia, España. Hijo de Juan Antonio García, pintor e ilustrador de las marquesinas de cines en Barcelona, y Piedad Bayona, costurera. Tiene un hermano gemelo, Carlos García Bayona. Su primer acercamiento al cine fue con la película *Superman*. En su afán por conocer más sobre el cine, Bayona se acredita como prensa para poder ingresar al Festival de Cine de Sitges donde entrevista a el productor Ray Harryhausen, el director Roy Ward Baker, el artista de efectos especiales Carlo Rambaldi y al director Guillermo del Toro, es allí donde nace su amistad y posteriormente se convierte en su aliado para la producción de su primera película *El Orfanato*. Estudió y se graduó de la Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña (ESCAC). En su etapa de estudiante hizo dos cortometrajes *Mis vacaciones* y *El hombre esponja*, además realizó videos musicales donde trabajo con artistas como Rosario, Rafael, Alberto Comesaña, y los grupos OBK, Camela y Ella baila sola.

Su opera prima es *El Orfanato* que contó con un presupuesto moderado con una producción netamente española. El guion fue realizado por Sergio G. Sánchez que ya había trabajado con Bayona antes, dicho guion fue leído por Guillermo del Toro quien se fascino con la idea y quiso co-producirla. La película fue estrenada en mayo del 2007 en Cannes y recibió ovaciones y buenas críticas, fue la película española más taquillera del mismo año por lo que ganó el Premio Goya al mejor director novel, mejor guion original, mejor dirección artística, mejor dirección de producción, mejor maquillaje y peluquería, mejor sonido, mejores efectos especiales y el Premio Sant Jordi en la categoría a la mejor película española. También, la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España la eligió, antes de ser estrenada en las salas comerciales, como representante española en los Óscar, pero no fue seleccionada.

Luego de varios meses trabajando en una propuesta de proyecto rechazado, la productora Belén Atienza escucha por la radio la entrevista de María Belón, una sobreviviente del tsunami en Tailandia en el 2004. La productora se pone en contacto con Bayona quien decide contar esa historia

en su próxima película, así nace *Lo Imposible*. Para esta película se contó con un reparto internacional y fue rodada en inglés para serle fiel al testimonio original y para poder financiar la historia. La película se estrenó en noviembre del 2012. Bayona recibió el premio “Emerging Visionary Award” como mejor director en el Festival de Cine de Chicago, la actriz Naomi Watts fue nominada a mejor actriz en los Globos de Oro, los Premios Óscar y al Critics' Choice Movie Awards junto a Tom Holland. Finalmente, los premios que ganaron fueron: Premio Capri al mejor director y al mejor director europeo; Premio Gaudi al mejor director, mejor montaje, mejor película europea, mejor fotografía, mejor música original y mejor peluquería y maquillaje; Premios Goya al mejor director, mejor montaje, mejor dirección de producción, mejor sonido y mejores efectos especiales y Premios Sant Jordi a la mejor película española. Por otro lado, los actores Naomi Watts y Tom Holland recibieron los premios: Central Ohio Film Critics Association Awards a la mejor actriz, Empire Award a la mejor revelación, Spotlight Award del Festival de Cine de Hollywood, Joven artista británico del año del London Film Critics Circle Awards, Premios Phoenix Film Critics Society al mejor Actor Joven, Desert Palm Achievement Award en el Festival Internacional de Cine de Palm Springs y al mejor actuación en una película - actor joven del Premios Artista Joven.

Después de leer el libro *Un monstruo viene a verme*, Bayona quedó tan impresionado que decidió rodar la película de la misma para lo cual se contactó con el autor del libro, Patrick Ness, y su equipo de producción para la mejor interpretación posible de la historia. En este caso, el autor del libro fue el guionista de la película. Esta es la última película de Bayona, hasta el momento, que relata la relación madre-hijo, lo cual la prensa lo ha denominado “la trilogía” del director; de la misma manera que la película anterior, contó con reparto internacional y fue rodada en inglés. Se estrenó en septiembre del 2016 en el Festival de Toronto. La película recibió los siguientes premios: Premios Goya al mejor director, mejor dirección de producción, mejor montaje, mejor música original, mejor fotografía, mejor dirección artística, mejor maquillaje y peluquería, mejor sonido y mejores efectos especiales; Premios Platino a la mejor dirección de montaje, mejor dirección de arte, mejor dirección de fotografía y mejor dirección de sonido; Premios Gaudí a la mejor película de habla no catalana, mejor dirección, mejor dirección artística, mejor dirección de producción, mejor montaje, mejor fotografía, mejor sonido y mejores efectos visuales, Premios Forqué al Cine de educación en valores y a la mejor Música Original en los Premios Feroz.

Mientras estaba en su etapa promocional de *Un monstruo viene a verme*, se anunció mediante la red social *Twitter*, que Bayona era el elegido para ser el director de la secuela de la franquicia *Jurassic World* elegido por Steven Spielberg teniendo un presupuesto mayor al de antes trabajo en sus primeras películas. La película se estrenó en junio del 2018 recibiendo una variedad de críticas tanto positivas como negativas. En esta oportunidad, no se recibieron premios a mejor director ni mejor película, pero si a mejor actor y actriz de verano por el Teen Choice Awards.

Bayona fue productor de la película *El secreto de Marrowbone* dirigida por Sergio G. Sánchez, quien fue su guionista en *El Orfanato*. Además, dirigió unos episodios de la serie *Penny Dreadful* y el videoclip *Disconnected* de la banda Keane.

Para finalizar, definir al héroe es complejo, puesto que su origen remonta a la mitología griega por lo cual muchos estudiosos difieren en conceptos. De acuerdo con Hernández (2016), se puede considerar a un personaje como héroe desde dos funciones: por acciones, transformación o viaje del personaje o por sus cualidades, rasgos o virtudes. Por un lado, Campbell (1979) refiere al héroe como toda aquella persona, que ha triunfado sobre sus limitaciones y ha madurado gracias a una aventura mitológica. Vogler (2002), quien se basó en el estudio de Campbell, considera al héroe aquel que debe crecer, sufrir cambios, aprender de ellos y seguir adelante mediante un viaje. Por otro lado, estudios como Savater (1981) y Pieper (1980) consideran al héroe por su virtud de fuerza y excelencia. También, Sánchez-Escalonilla (2002) afirma que el lema de todo héroe es “proteger y servir”.

Asimismo, las películas con mayor recaudación monetaria en los años 2018 y 2019 las cuales fueron: Pantera negra (\$1,346,913,161), Avengers: Infinity War (\$2,048,359,754), Los Increíbles 2 (\$1,242,805,359), Avengers: Endgame (\$2,797,800,564) y El Rey León (\$1,656,943,394) como se muestra en la web especializada Box Office Mojo en julio del 2020, casi todas las películas antes mencionadas son historias de aventuras de héroes quienes tienen fuerza, dones especiales y cuya misión claramente es salvar su mundo de la destrucción. Esto es, el héroe actual es un personaje con astucia, inteligencia y fuerza física. En su mayoría, desempeña profesiones como guerrero, policía, militares o detectives entonces su lucha por la justicia y orden está dentro de su ámbito laboral (Fernández, 2010). Además, Rodríguez (2019) refiere que los medios de comunicación en masas han convertido al héroe en un objeto de deseo mediante la sexualización. De modo que, en los últimos años se ha asumido que el héroe resalta por sus cualidades físicas en relatos específicos como aventuras, acción o de tema criminal.

La presente investigación servirá para describir una serie de características sobre el héroe en la narrativa de las tres primeras películas del director Juan Antonio Bayona en diversos géneros cinematográficos bajo la teoría de Christopher Vogler. Asimismo, se brindará un análisis sobre los protagonistas quienes serán los héroes en sus universos y el desarrollo de las doce etapas del viaje del héroe; para ello, se segmentará la estructura de la historia por medio del paradigma de Syd Field, para comprobar el nivel de similitud o contraste al modelo del viaje del héroe de Vogler propuesto en 1992. Además de brindar un registro de los arquetipos que aparezcan en el transcurso de las historias desarrolladas por Bayona. Por lo tanto, este estudio busca contribuir en la literatura científica sobre la teoría de Vogler que define al héroe por sus acciones y su transformación mediante el viaje mas no por sus cualidades físicas y virtudes. Finalmente, los resultados beneficiarán a estudiantes audiovisuales y/o cine, guionistas, directores, todo aquel que esté interesado en narrar historias o entender las funciones del héroe en el universo narrativo del director Bayona.

1.2. Formulación del problema

Problema general:

¿Cómo es el héroe desde la perspectiva de Vogler en la trilogía de Bayona?

Problemas específicos:

- ¿Cuáles son las características del arquetipo del héroe desde el enfoque de Vogler en los protagonistas de la trilogía de Bayona?
- ¿Cuáles son las características del modelo del viaje del héroe desde el enfoque de Vogler en las historias de la trilogía de Bayona?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar las características del héroe desde la perspectiva de Vogler en la trilogía de Bayona.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar las características del arquetipo del héroe desde el enfoque de Vogler en los protagonistas de la trilogía de Bayona.
- Precisar las características del modelo del viaje del héroe desde el enfoque de Vogler en las historias de la trilogía de Bayona

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

Los héroes en la narrativa de Bayona cumplen con el arquetipo y el viaje del héroe en la teoría de Vogler

1.4.2. Hipótesis específicas

- Los héroes en la narrativa de Bayona cumplen con las funciones psicológicas y dramáticas del arquetipo en la teoría de Vogler
- Se cumple con el viaje del héroe en la mayoría de etapas mas no en su distribución de estas en los tres actos planteados en el modelo de Vogler

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

Después de haber explicado cuál es el objetivo de estudio de esta investigación debemos proceder a explicar cómo fue el desarrollo de la metodología proyectada para el estudio del héroe desde la perspectiva de Vogler en la trilogía de Bayona.

2.1. Tipo de investigación

La estructura del proceso de investigación es de enfoque cualitativo, debido a que el valor del estudio, por tratarse de simbología, fue netamente subjetivo. “Las investigaciones cualitativas se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.8).

Además, la presente investigación es de tipo descriptiva no experimental transversal dado que nuestro objetivo general es describir las características del héroe de las películas *El Orfanato* (2008), *Lo imposible* (2012) y *Un monstruo viene a verme* (2016) desde el punto de vista de Christopher Vogler, por ser la teoría base escogida para el estudio.

2.2. Población y muestra

La filmografía del director Bayona consta, hasta el desarrollo de este estudio, con cuatro películas y dos episodios televisivos de *Penny Dreadful* dirigidas por él; además de producir una película española. Por lo que, la muestra que corresponde a este estudio son las tres primeras películas del director. Estas son del tipo de muestra homogénea puesto que las tres películas fueron trabajadas por la misma visión del director, siendo este un perfil similar que las une (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Por lo cual, nuestro propósito es estudiar el arquetipo del héroe y el modelo del viaje del héroe en cada una de las historias.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

La técnica empleada para la presente investigación fue la observación directa, debido a que con esta pudimos medir mediante los instrumentos las características del héroe en la narrativa de Bayona tanto en el arquetipo y el viaje del héroe en la teoría de Vogler (Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez, 2013). No se contó con la participación de especialistas ni se ejecutó ningún tipo de técnica que no sea la de observación y análisis.

Los instrumentos utilizados para esta técnica fueron la lista de cotejo, que sirvieron como una guía de observación donde hubo más de un modelo para determinar de manera independiente los indicadores. Cabe resaltar, que los instrumentos utilizados, pertenecen al estudio previo que realizó la autora el cual se tituló: “La construcción del héroe en la película *A Monster Calls*”. Sin embargo, para este estudio solo se usó dos de los tres instrumentos: 1) La ficha de observación de secuencias, viaje del héroe y paradigma y 2) la ficha de observación de arquetipos. La ficha excluida de observación de recursos en la construcción de personaje del héroe no se utilizó pues la presente investigación no aborda la dimensión de los recursos audiovisuales.

2.4. Procedimiento

La narrativa de Bayona busca la conexión con su audiencia por lo que trata historias únicas que lo conmuevan y por ende conmueva a quien lo visualice. Por tanto, se analizó los protagonistas de las tres primeras películas, que conforman la trilogía madre-hijo, del director: Laura, Lucas y Connor, personajes protagónicos de *El Orfanato* (2008), *Lo imposible* (2012) y *Un monstruo viene a verme* (2016) respectivamente.

Para el análisis de los personajes y los viajes del héroe en las historias fue necesaria la constante visualización de las tres películas. Una primera visualización para comprender a grandes rasgos la historia y la trama principal; la segunda, para las anotaciones de los personajes principales y protagonistas; la tercera, para anotar las acciones de los personajes que sirvió como base para la identificación de secuencias. Escritas y segmentadas las secuencias se procedió a la identificación del paradigma de Syd Field además del arquetipo del héroe y las etapas del viaje del héroe. La cuarta visualización de las películas sirvió para corroborar al arquetipo, las etapas del viaje y el paradigma propuestos. Finalmente, se hizo una lista de los demás personajes pertenecientes de las historias con los arquetipos que mostraron en el transcurso de las películas.

Los personajes de Laura y Connor fueron los héroes de fácil identificación pues en las historias que pertenecían partían desde su punto de vista con un objetivo identificable que era la búsqueda del hijo y la despedida de la madre respectivamente, denotando la función psicológica y dramática principal: sacrificio. Sin embargo, en la película *Lo imposible*, los personajes principales son los miembros de la familia Bennet y en primera instancia, el arquetipo del héroe no se manifiesta en un solo personaje sino se desarrolla como máscara que es utilizado por los miembros mayores de la familia Bennet, es decir: María y Henry, los padres, y Lucas, el hijo mayor. La historia comienza desde la perspectiva de Laura, la madre, que luego se reúne con Lucas entre las aguas del tsunami. A partir de ahí, la perspectiva de la película gira en ambos personajes. A mitad de la película, minuto 54, la historia desarrolla la perspectiva de los demás miembros de la familia: Henry y sus menores hijos Thomas y Simón. Hasta que finalmente, cuando toda la familia se reúne, la historia vuelve a la perspectiva de la madre y al hijo mayor. Por ende, considerando que los personajes comparten funciones dramáticas similares, para este estudio la función dramática del crecimiento fue la que definió al arquetipo del héroe que fue Lucas, el hijo mayor, por ser el personaje que desarrolló mayor cantidad de veces aquella función esencial.

En suma, basándonos en la teoría de Vogler y todos los aspectos que considera se procedió hacer el siguiente modelo de análisis que se empleó para el estudio de los protagonistas y sus historias de la siguiente manera:

1. **Ficha técnica:** Información general para contextualizar la película.
2. **Prólogo:** Algunas películas cuentan con un prólogo que nos expone la trama en rasgos generales o puede brindar datos que toman relevancia en el transcurso de la historia.

3. **Título y créditos iniciales:** El diseño de los créditos iniciales y título nos exponen características de la personalidad del protagonista, además de brindar información sobre la naturaleza del relato.
4. **Análisis del arquetipo del héroe:** Se analiza al héroe de la historia por su función psicológica y su función dramática. Además, de brindar una relación de los personajes y los arquetipos que desarrollan en la historia en relación al héroe.
5. **Estructura y viaje:** La película fue segmentada por secuencias lo que permitió observar los siguiente: las etapas del viaje del héroe y el paradigma de Syd Field (1979) el cual es los tres actos más los dos nudos de trama.
6. **Análisis del viaje del héroe:** Se analiza las doce etapas: el mundo ordinario, la llamada a la aventura, el rechazo a la llamada a la aventura, el encuentro con el mentor, la travesía del primer umbral, pruebas, aliados y enemigos, la aproximación de la caverna profunda, la odisea, la recompensa, el camino de regreso, la resurrección y el retorno con el elixir.

2.5. Aspectos éticos

La realizadora de esta investigación científica está informada del propósito, uso y resultados de la misma. Del mismo modo, la ejecución de las técnicas e instrumentos para dicho propósito fueron realizadas con esmero, veracidad, compromiso y con objetividad. Si bien la investigación es de aspecto cualitativo, la realizadora estuvo instruida que solo fue una ejecutora pues la muestra arrojó los resultados pertinentes gracias al desarrollo de la metodología. Además, toda información recaudada fue de uso exclusivo para la presente investigación.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

3.1. Análisis del héroe en la película El Orfanato

3.1.1. Ficha técnica

- Título internacional: The Orphanage
- Clasificación: R (Algún contenido inquietante)
- Género: Horror, Drama y Thriller
- Idioma original: Español
- Director: Juan Antonio Bayona
- Productor: Guillermo del Toro, Mar Targarona, Joaquín Padro, Álvaro Augustin
- País: España
- Guion: Sergio G. Sánchez
- Fotografía: Oscar Faura
- Música: Fernando Velázquez
- Estreno en España: 11 de octubre de 2007
- Fecha de estreno (cines): 11 de enero de 2008
- Fecha de lanzamiento (Streaming): 1 de noviembre de 2016
- Taquilla (Estados Unidos bruto): 7,159,147 dólares
- Duración: 1h 45m
- Compañía productora: Telecinco Cinema, Rodar y Rodar Cine y Televisión
- Sinopsis: Laura regresa con su hijo Simón y su esposo Carlos al orfanato en el que creció de niña con la intención de abrir una residencia para niños discapacitados. Simón hace amigos imaginarios lo que inquieta a los padres sin sospechar que los amigos de su hijo eran las almas de los amigos infantiles de Laura. Simón desaparece, Laura no pierde las esperanzas de encontrar a su hijo y es capaz de lo que fuera con tal de estar de nuevo con Simón.

- Afiche de la película



Figura n.º 1: Afiche de “El Orfanato”. Fuente:
 Dcine desde <https://www.dcine.org/el-orfanato>

3.1.2. Prólogo

Las primeras escenas mostradas en la película reflejan el pasado de la historia central de Laura, Simón y Carlos. El prólogo establece el tono y el drama de manera general, en el caso de *El Orfanato*, la información brindada en el prólogo cobra significado a partir del segundo acto de la historia ya que nos muestra a la niña Laura jugando con sus amigos en el orfanato en su último día en el orfanato.

El prólogo nos ofrece los siguientes detalles: primero, el juego infantil “1,2,3, toca la pared” (figura n.º 2) como la pieza clave en la relación de los niños del orfanato y Laura. Segundo, el instante de la adopción de Laura en su último día con sus amigos y tercero, la ambientación del pasado del orfanato: el espantapájaros (figura n.º 3), los uniformes de los niños y la cuidadora que permitirán establecer las diferencias entre el presente y el pasado.



Figura n.º 2: Juego infantil 1,2,3, toca la pared. Fotograma. Fuente: Prime video



Figura n.º 3: Espantapájaros. Fotograma. Fuente: Prime video

3.1.3. Título y créditos iniciales

La tipología del título es alta, en mayúscula y delgada. El título de la película juega con las dimensiones de tamaño en cada letra y es descubierta de la misma manera con varias manos de niños desgarrando el papel tapiz. Los créditos iniciales se muestran sobre un papel tapiz que es desgarrado por manos de niños descubriendo otro tono de color en el papel tapiz, se interpreta que quitan el papel falso para demostrar el real, los niños descubren la verdad oculta.



Figura n.º 4: Título y créditos iniciales de *El Orfanato*. Fotograma. Fuente: Prime video

3.1.4. Análisis del arquetipo del héroe

En el caso de *El Orfanato*, la heroína está dispuesta a su sacrificio por llegar a su destino o su tesoro más preciado. Laura es quien se arriesga y sacrifica todo por su hijo Simón. Desde la función psicológica, Laura representa el yo. La llegada de la familia al orfanato fue por el deseo de Laura de hacer una residencia para niños especiales. Además de mostrar la perspectiva de ella en la desesperación, frustración y en el amor de madre. Si bien Laura y Carlos son los padres de Simón, es la heroína quien se aferra a la búsqueda y la esperanza incansable en la búsqueda de su hijo por lo cual es capaz de todo, como dijo en un grupo de ayuda:

Laura: No me están entendiendo. Mi hijo no está muerto, se lo han llevado sus amigos invisibles. Yo misma vi a uno el día que desapareció y llegaré a donde haga falta para recuperar a mi hijo.

Cabe resaltar, además, que la constante negativa ante las llamadas de aventuras de Laura, originaron la desaparición de Simón; la heroína es quien debe encontrar a su hijo para poder encontrar su propia tranquilidad y la de su familia.

Desde la función dramática, el sentimiento de amor de madre y la esperanza son unos de los sentimientos universales poderosos que permitieron que los espectadores puedan conectarse con los personajes y la historia misma. Aquellos sentimientos son las cualidades que hacen de Laura un personaje admirable; sin embargo, asimismo posee cualidades humanas de adultos que impidieron que en primera instancia pueda descubrir las intenciones de Simón y los niños del orfanato. Pongamos el caso de la creencia de los niños del orfanato. Desde el inicio, Laura era consciente de los amigos invisibles de su hijo, no le generaba ninguna molestia que su hijo le hable de ellos y le daba el espacio para que se Simón se divierta con sus compañeros peculiares.

Laura: Simón...

Simón: Están afuera, escucha

Laura: Ah claro, Watson y Pepe se han quedado jugando hasta muy tarde y ahora no pueden entrar ¿verdad?... Venga, para adentro

El diálogo anterior corresponde a la primera escena de la película, gracias a ella podemos entender que la nueva casa, el orfanato, le generaba miedo a Simón, necesitaba de sus amigos imaginarios y a su mamá para poder sentirse resguardado y Laura acepta la existencia de Watson y Pepe solo para que su hijo se tranquilice.

Pero, desde que vio a Tomás (un niño del orfanato) en la fiesta, los rugidos de la casa y las conversaciones con Simón sobre sus amigos, generó en Laura una alerta en su entorno, aunque dudó por mucho tiempo si es que puede ser posible la existencia de aquellos amigos. Usualmente los padres atribuyen a la imaginación de su hijo la creación de amigos imaginarios sin tomarle mucha importancia a lo que su hijo pueda ver realmente, aquella postura de adulta fue lo que limitó a la heroína.

En el transcurso de la historia, la heroína se ve obligada a crecer a raíz de la desaparición de su hijo. Sus planes de una residencia para niños especiales se ven truncadas. Pasan los meses, ella y Carlos, su esposo, se encuentran inmersos en una rutina de búsqueda y superación emocional para poder sobreponerse a la pena, pero es en vano. Laura no se siente comprendida por su entorno, la mayoría sospecha que Simón está muerto, atribuyen que Laura no ha sido capaz de sobrellevar la pena y culpa, pero ella está firmemente convencida que Simón está vivo. Se aprecia la disyuntiva entre el entorno social con la heroína. La convicción de la heroína es lo único que la mantiene fuerte. Cuando desaparece Simón, Laura se encuentra sumergida en una especie de limbo donde no sabía qué poder hacer para obtener pistas del paradero de su hijo. No obstante, las presencias de la casa continuamente dejaban pistas para ella mas no eran tomadas con atención hasta que una vez irrumpen en su intimidad, su cama.

Carlos: ¿Qué pasa?

Laura: Alguien se ha metido a la cama.

Carlos enciende las luces del dormitorio

Laura: Carlos no me mires así, tócalo. Todavía está caliente.

Carlos: Claro que está caliente, me acabo de levantar.

Laura: Alguien se ha metido en la cama. Estoy convencida

Después del incidente, la idea de la existencia de los amigos imaginarios de Simón comienza a tomar mayor fuerza, pero Laura aún se mostraba escéptica a la existencia de espíritus en su casa, ese escepticismo sería considerada como la sombra que no le permite avanzar, era una disputa entre lo que pensaba y lo que sucedía hasta que las presencias de los niños se hacen más notoria, tratan de acercarse a la heroína por lo que hace que Laura asista a una conferencia de eventos paranormales en busca de respuestas. Esta es la primera acción de la heroína para encontrar a Simón por su cuenta y recibir orientación, sin ayuda de la policía ni de su esposo. El

estudioso de presencias paranormales propone la visita de una médium que recorra la casa, la madre acepta.

Gracias a la visita de la médium, la heroína tiene información valiosa: en el orfanato hay niños que fueron sacrificados a temprana edad y se refugian en la casa. Aquello se complementa con las historias que le contaba Simón sobre sus nuevos amigos. Para poder encontrar a Simón, depende de lo que ella está dispuesta a hacer, como se muestra:

Medium: Usted es una madre fuerte, su sufrimiento le da fuerzas y le guiará, pero solo usted sabe hasta donde es capaz de llegar para encontrar a su hijo.

Laura: pero es que yo ya no sé qué hacer

Medium: usted oye, pero no escucha. No se trata de ver para creer sino de creer para ver. Crea, entonces verá.

La heroína esta lista para actuar, sin titubear, se dispone a seguir las reglas del juego que los niños del orfanato le habían impuesto: la búsqueda del tesoro. La heroína sigue las pistas paso a paso, pero se detiene en la búsqueda de un objeto en particular, la manija de una puerta. En su proceso de búsqueda del origen de la manija, encuentra en su depósito unos sacos con cenizas de los niños del orfanato.

La información va detallándose más, Laura tiene una visión más amplia de lo que sucedió después que fue adoptada: los niños del orfanato jugaron una mala broma a Tomás en la cueva de la playa. El niño, quien fue hijo de una de las cuidadoras llamada Belina, falleció y su madre tomó venganza matando a los niños responsables. La heroína entiende la necesidad de contactarse con sus amigos de la infancia por lo cual regresa toda la casa como si aún funcionase como el orfanato.

Laura: No aguanto más ¿Qué más quieres de mí? ¿Qué más tengo que hacer?

No tengo tiempo

Laura se calma unos segundos y continua:

Laura: Querés seguir jugando ¿verdad? Eso es lo único que querés. Bien pues hagamos un trato, yo juego un rato más con vosotros y vosotros me decís donde está Simón ¿de acuerdo? ¿de acuerdo? ¡¿De acuerdo?!

Gracias al diálogo de la heroína con los niños del orfanato, demuestra la total creencia de la heroína a las presencias de los niños atrapados en el orfanato y pide de su ayuda para encontrar a Simón. Laura usa el juego que compartieron todos: 1,2,3, toca la pared. Gracias a eso, los niños aparecen como respuesta al trato propuesto por ella, uno de los niños dirige a Laura en su búsqueda de la puerta para la manija que posee, para que el juego de buscar tesoros continúe.

Luego, Laura descubre el misterio de la manija cuya puerta era la habitación de Tomás. Finalmente pudo encontrar su tesoro más preciado y su objetivo de vida: Simón. Ella intenta huir con su hijo, busca evitar una posible muerte de ambos. Pero los niños no se lo permiten, le demuestran la verdad: Simón había fallecido. Es allí cuando la heroína se enfrenta a lo que más

temía, pierde toda esperanza, se desorienta y se rinde, con resignación acepta la muerte de su hijo. Después de unos minutos, la heroína recuerda las reglas del juego de los tesoros. Tiene la oportunidad de pedir un deseo.

Laura: Deseo que vuelva Simón.

Simón vuelve a la vida, pero con un precio a pagar: vivir en el pasado. Laura acepta las condiciones, sacrifica su existencia en el mundo real, de la actualidad, solo para estar junto a Simón.

La madre, Laura, era una la heroína reticente que se negaba a iniciar la aventura pero que, gracias a la orientación de la médium, cambió de actitud y pudo comenzar el viaje. Su escepticismo fue su gran obstáculo que generó la tragedia, su sombra. Su viaje consistió en recuperar su ser amado, su mayor elixir para así lograr la plenitud. Gracias a la médium y a los niños del orfanato, Laura pudo enfrentarse a los desafíos que se le impusieron y poder finalmente estar junto a su hijo.

Relación de personajes con los arquetipos que desarrollan en la historia:

Tabla 1
Relación de personajes y los arquetipos según Vogler (2002)

Laura	Heroína reticente + sombra → Heroína
Simón	<i>Aliado</i> → <i>Objetivo</i>
Berlina (cuidadora)	Heraldo → Heraldo negativo
Niños del orfanato	Aliados → Heraldos negativo → Guardianes del umbral → Mentores → Heraldos
Tomás (hijo de cuidadora)	Heraldo → Sombra → Heraldo
Carlos (esposo)	<i>Aliado</i> → Heraldo → <i>Aliado</i>
Aurora (médium)	Heraldo → Mentor
Pilar (policía)	<i>Aliado</i> → Figura cambiante

Fuente: "El viaje del escritor" de Vogler, Christopher, del año 2002

Elaboración propia de la investigadora.

Interpretación: Los personajes que usaron más máscaras de arquetipos fueron: primero, los niños del orfanato quienes fueron los amigos de infancia de la heroína, pero que luego se convierten en aquellos que alejan a Laura de su hijo en su afán de jugar a la búsqueda de tesoros hasta que finalmente mutan para ayudar a la heroína a reencontrarse con Simón, quedándose todos juntos en el pasado. Segundo, Tomás quien fue presentado como un amigo imaginario más de Simón, fue aquel que trajo más cambios con su presencia al decirle al niño toda la verdad de su adopción y su enfermedad, además de formar parte de aquellos que se llevaron a Simón. Finalmente, el esposo Carlos quien ayuda a buscar a su hijo junto con Laura y la policía; sin embargo, al pasar muchos meses, sus esperanzas se agotan y plantea a su esposa irse de aquel lugar que les causo tantas desgracias, pero Laura se niega y él decide marcharse dejándola sola; no obstante, la película termina con Carlos dejando una conmemoración a su esposa e hijo, recordándolos con cariño y dolor.

3.1.5. Estructura y viaje

Basándonos en Field (1994) que define la secuencia en “una unidad o bloque de acción dramática unificado por una sola idea” (p.65). Con las secuencias identificadas, procede a la identificación de paradigma y el modelo del viaje del héroe de Vogler.

Tabla 2
Estructura de historia y viaje del héroe

Nº	Contexto	Secuencia		Viaje del héroe de Vogler	Paradigma de Syd Field
			Contenido		
1	El plan		Laura, Simón y Carlos se acaban de mudar al orfanato donde vivía Laura de niña. Los padres quieren hacer una residencia para niños especiales. Simón tiene amigos imaginarios, Laura cree que debe preocuparse, Carlos lo ve normal.	Mundo ordinario	
2	Un nuevo amigo		Laura pasea con Simón pasean por la playa. Simón ingresa a la cueva donde encuentra un nuevo amigo imaginario, lo invita a ir a su casa. Deja conchitas de mar como rastro a la casa.		
3	Visitas inesperadas		Llega una asistencia social, Belina Escobedo. Ella sabe que Simón es adoptado y sus condiciones de salud. Plantea un tratamiento. Laura se niega, pide que se retire Belina. Cierra el expediente de Simón y lo guarda en un cajón con llave. La asistenta social regresa en la noche al depósito de la casa con una pala. Laura la descubre y llama a Carlos. Están alertas La mañana siguiente, un cúmulo de conchitas de mar están en la puerta principal del orfanato. La puerta del baño se cierra, el columpio se mueve.		Primer acto
4	Amigos y verdad		Laura y Simón están en la sala. Simón le dice que sus nuevos amigos le dijeron que él morirá joven, igual que ellos. Tiene seis nuevos amigos, uno de ellos es Tomás. Laura pregunta sobre el dibujo de los niños a Simón. Él le explica sobre el juego de los niños. Simón le muestra a Laura su cofre de tesoros y no está.	Llamada de aventura y Rechazo de llamada	
			El juego ha empezado. Juntos siguen las pistas para encontrar sus monedas de mus. Simón encuentra sus monedas dentro de su expediente, el que Laura guardó en un cajón.		Primer nudo de trama

		Laura descubre que Simón sabe la verdad de su adopción y enfermedad.	
5	Adiós Simón	Es el día de la inauguración, Simón quiere enseñarle a Laura la casa de Tomás, Laura se niega y discuten. Los visitantes comparten. Tomás aparece. Laura va a buscar a Simón, pero no lo encuentra. Se cruza con Tomás, este la empuja y cierra la puerta.	Travesía del primer umbral
6	Post desaparición	Carlos saca a Laura y buscan a Simón, no lo encuentran. Laura ve a lo lejos a su niño en la cueva La policía busca en la playa. Laura está en el hospital. Carlos y Pilar, una psicóloga policial, se acercan a Laura para hacerle preguntas. Laura menciona a la presencia de Belina la otra noche, pero le dicen que no existe ninguna trabajadora con ese nombre. Los padres regresan a casa. Carlos le dio un amuleto de la suerte a Laura. Laura sueña, pero se despierta por el sonido de un silbato. Va hacia el pasillo y escucha golpes. Ingresa al dormitorio de Simón y sobre la cama había una muñeca peculiar.	
7	Nueva normalidad	Pasaron seis meses. Carlos sigue buscando a Simón. Ambos van a grupos de ayuda. Laura habla de Simón y sus amigos imaginarios, los demás no le creen.	Prueba, aliados y enemigos
8	La verdad del pasado	Un día en el coche, Laura observa a Belina con un coche en la calle, la llama y un camión la atropella. Carlos va a auxiliarla, Laura corre hacia el coche, pero en el solo había un muñeco. Belina muere, en su cuello tenía el silbato de Tomás. Pilar le dice la verdad de Belina a Laura: tenía un hijo quien falleció en la cueva por culpa de un juego de niños Laura dice vio a Tomás en la fiesta. Pilar le dice que nadie lo vio.	Segundo acto
9	Presencias	Laura siente que alguien se recuesta en la cama, ella conversa hasta que se da cuenta que Carlos estuvo en el baño, Laura estaba echada sola. Laura va a una conferencia paranormal, conversa con el expositor contándole su caso. Éste le recomendó una médium. Aurora y el equipo paranormal va a la casa. La médium pasea por ella y ve a los niños enfermos, pero no ve	Encuentro con el mentor

		a Simón. Carlos y Pilar creen que es mentira. Carlos los echa. Aurora le explica los motivos por los cuales Simón podía verlos y le aconseja a Laura que observe bien.		
10	Búsqueda de Simón	<p>Carlos quiere mudarse. Laura se rehúsa.</p> <p>Laura pregunta a la casa por Simón, ella comienza el juego de encontrar su tesoro. Laura sigue las pistas, pero se queda con la incógnita de una manija.</p> <p>Laura fue al depósito buscando una puerta para la manija y encontró sacos. Al abrirlo, descubre las cenizas de los niños del orfanato. Llega la policía. Laura descubre que Belina mató a los niños en venganza por Tomás.</p> <p>Carlos reitera mudarse, Laura pide quedarse dos días más. Carlos se va.</p>	Aproximación de la caverna profunda	Segundo nudo de trama
11	Los niños	<p>Laura regresa al orfanato como lucia en la antigüedad. Pone muñecos en reemplazo de los niños, pero no tiene respuesta.</p> <p>Acuerda con los fantasmas a que juega con ellos un rato si es que ellos le dicen donde esta Simón.</p> <p>Laura comienza a jugar 1,2,3 y parecen los niños, juegan con ella.</p>	Odisea	
12	El cuarto de Tomás	<p>Una niña dirige a Laura a un armario, la encierran. Laura revisa el interior y descubre que hay una superficie hueca. Coloca la manija y abre la puerta. Encuentra el cuarto de Tomás.</p> <p>Laura encuentra a Simón durmiendo. Lo carga y quiere salir. La casa ruge, Laura sujeta a Simón y cierra la ojos</p>		Tercer acto
13	Verdad de Simón	<p>Laura abre los ojos y está en la realidad, no tiene a nadie en sus brazos. Simón está en el suelo con el saco en la cabeza, muerto. Laura se da cuenta que los ruidos que escuchaba era a Simón pidiendo ayuda.</p> <p>Laura se lleva a Simón al cuarto mientras llora.</p> <p>La casa ruge.</p>	Recompensa	
14	Decisiones	<p>Laura desea que Simón regrese y vuelve al pasado. El faro ilumina todo, Simón regrese a la vida y él desea que Laura se quede a cuidar a todos. Los niños aparecen y se acercan a Laura, la reconocen.</p> <p>Laura y Simón se quedan con los niños del pasado.</p>	Camino de regreso	

Laura fallece. Le hacen una lápida
en su memoria en el orfanato.

Resurrección

Fuente: “El viaje del escritor” de Vogler, Christopher, del año 2002; y “El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones” de Field, Syd, del año 1994.

Elaboración propia de la investigadora.

Nota: El prólogo de la historia no se consideró para el paradigma ni para las doce etapas del héroe.

Nota 2: Los nombres de los contextos fueron considerados por la investigadora. No hay registro de que sean llamados así por el guionista ni por el director.

Interpretación: La estructura del paradigma y la travesía del héroe es visiblemente válida en la historia de *El Orfanato*. Cumple los tres actos y nudos de trama del guion. Por otro lado, no cumple en su totalidad con el modelo del viaje del héroe, como se observa, no se cumple las doce etapas, por ende, difiere en la distribución planteada en el modelo. Cumple con once etapas del héroe de las cuales no necesariamente comprenden una secuencia en su totalidad, hay etapas que segmentan una secuencia como *Encuentro con el mentor*; y, por otro lado, hay etapas que comprenden más de una secuencia como el caso de *Llamada de aventura*.

3.1.6. Análisis del viaje del héroe

Como se ha visto en el capítulo anterior, Vogler propone etapas que conforman el viaje del héroe que pueden manifestarse en cualquier historia y en el orden que una historia lo requiera. En el apartado anterior, se ha visto cómo Laura cumple con el arquetipo del héroe al haber pasado por transformaciones; a continuación, analizaremos el camino de transformación en las etapas del viaje del héroe:

Mundo ordinario

Se hace un planteamiento de la realidad de Laura y su familia: Ellos acaban de mudarse a las instalaciones del antiguo orfanato donde creció Laura desde muy pequeña con el objetivo de crear un refugio para niños con discapacidades. Laura quiere contribuir a niños de la misma manera que hicieron con ella. Su esposo, Carlos, es médico así que tiene las facilidades en asistencia médica para aquellos niños. Y finalmente, su hijo Simón, quien se encuentra muy solo creando amigos imaginarios para tener compañeros de juegos. Para la heroína, el plan del refugio era exitoso.

Desde las primeras imágenes es notable la relación especial de Laura y su hijo Simón. El niño recurre a ella al tener miedo y Laura, a pesar de encontrarse cansada y media dormida, se levanta a consolar a su hijo. Carlos no comparte la misma devoción de Laura; sin embargo, demuestra su amor a Simón mediante los juegos y por la preocupación por su salud.

Además, Laura proporciona información sobre su infancia en el orfanato: sus seis amigos quienes dormían todos juntos en un mismo dormitorio iluminados por la luz del farol todas las noches. Datos importantes que servirán para diferenciar el presente, mundo real, y el pasado, mundo especial. En esta etapa, la heroína no experimenta dificultades en su entorno, su meta y deseos se mantienen intactos. Su mundo parece ideal.

Llamada de aventura y Rechazo de llamada

En esta historia la heroína ha sufrido varias llamadas de aventuras, pero no las reconoció como tales, por lo que las rechazó constantemente consciente e inconscientemente. La primera llamada sucedió cuando Simón conoce a Tomás en la cueva de la playa. Simón, emocionado, pide permiso a Laura para invitar a su nuevo amigo a la casa. Laura, pensando que era un producto más de su imaginación accede sin mucha importancia, ni se sorprende al ver a su hijo dejando rastro de conchitas de mar en todo el camino de regreso a casa. Simón tenía un comportamiento diferente con este nuevo amigo, ambos padres no les pareció nada fuera de lo usual.

La segunda llamada de aventura se debió a la sorpresiva visita de Belina Escobedo a la casa, quien se hace pasar por una asistencia social para velar por el bienestar de Simón. Belina representa el heraldo que se le presenta a la heroína para indicarle cambios en su vida, Laura se da cuenta que Belina sabe de las condiciones de salud del niño: portador de sida, le hace estar alerta. Luego de su visita, Laura dispone a guardar bajo llave aquel expediente con toda la verdad de Simón para mantenerlo en secreto. La heroína procura mantener su secreto a salvo, se rehúsa a un cambio que pueda perjudicar su plan y a su familia. Sin embargo, la visita de Belina no sería la única llamada de aventura, posteriormente la mujer se aparece en la casa de la familia a escondidas en la oscuridad de la noche. Laura la descubre y pide refuerzos a Carlos para ir a enfrentarlos juntos. Su compañero no se muestra muy preocupado, pide olvidar lo sucedido pero la heroína esta alerta, la presencia de la mujer a altas horas de la noche en su casa la intriga, sospecha que quiere llevarse a Simón. La presencia de Belina en la noche es la tercera llamada.

Luego, sucede la cuarta llamada: la llegada del amigo de la cueva, es decir Tomás. Después de lo sucedido la noche anterior con la visita de Belina, en la entrada principal de la casa Laura encuentra un cúmulo de conchitas de mar recargadas en la puerta, las mismas conchas de mar dejadas por Simón anteriormente. Asimismo, con la llegada de Tomás a la casa, se demuestra la presencia de los niños del orfanato mediante el movimiento de las sillas del columpio. A partir de ese momento, todos los niños del orfanato se habían reunido.

Después, mientras Laura y Simón conversan, el niño introduce el tema de la muerte. La madre se asombra, pero sigue conversando. El niño continúa diciendo que él no se hará adulto, él será como sus nuevos amigos que no pueden crecer. La heroína, que aun atribuye a la imaginación de su hijo por sus amigos imaginarios, pregunta con ironía sobre los amigos y Simón responde con seguridad que ahora tiene seis nuevos amigos. El enunciado de seis amigos de Simón es la quinta llamada de aventura.

Luego, Laura pregunta por el dibujo que el niño hizo. Simón responde que son sus nuevos amigos y que cada uno tiene en sus manos su tesoro. Desde ese momento, Simón le cuenta a Laura el juego de los tesoros: los niños quitan el tesoro de uno del grupo, lo esconden, dejan pistas en dónde puede estar el objeto y el niño que perdió su objeto debe seguir las pistas en toda la casa. Una vez encontrado el tesoro, se concede un deseo. Simón le muestra a Laura el escondite de su tesoro y descubre que se lo llevaron, el juego para él había comenzado. Y con ello, la sexta llamada de aventura. Laura y Simón se disponen a seguir las pistas, pero la heroína comienza a sospechar que su hijo ha planeado todo. El juego finaliza con el tesoro de Simón dentro del expediente que

Laura guardó bajo llave. La madre, enfurecida, reclama al niño por haber jugado con cosas personales de ella. Simón, también molesto, protesta contra ella diciendo que es una mentirosa puesto que no es su verdadera madre, su amigo Tomás le dijo toda la verdad. La verdad de Simón sale a la luz.

Finalmente, la última llamada de aventura sucede con el insistente esfuerzo de Simón de llevar a Laura a conocer el cuarto de Tomás en el día de la inauguración de la residencia. Laura rechaza la oferta de Simón y pide que la ayude a recibir a los niños. El niño intenta una vez más, la heroína no comprende la desesperación de su hijo. Después del rechazo de Laura, Simón se encapricha, hace rabieta y ocasiona que caiga la bandeja de comida que sostenía la madre, ella en un arranque de cólera le da una cachetada. Laura se queda inmóvil unos segundos por lo sucedido y se retira, dejando solo a Simón en su dormitorio.

La heroína no pudo identificar los llamados que los niños del orfanato y Tomás hicieron para que note sus presencias en la casa, como un llamado a una antigua amiga. Laura, al no poder descifrarlo, rechaza constantemente las intenciones de las presencias desencadenando una tragedia.

Travesía del primer umbral

Laura y Carlos reciben a los invitados, distribuyen máscaras para que los niños se diviertan y atienden a los adultos asistentes. Luego de unos minutos, Laura se dirige donde Simón para poder convencerlo en integrarse a los niños invitados; sin embargo, no lo encuentra en su dormitorio. Continúa buscándolo en los demás espacios de la casa, pero no hay señales de él. Tomás la observa de lejos. Laura luego se da cuenta que está siendo observada, ve a un niño a lo lejos, sospecha que es su hijo haciéndole una broma, Tomás se acerca a ella lentamente, Laura se acerca a él preguntándole dónde había estado, intenta retirar el saco de tela que tenía en la cabeza, Tomás la empuja haciendo que ella retroceda hasta caer sobre una tina en el baño. Tomás la encierra y se retira.

Esta etapa de travesía del primer umbral se dio obligando a la heroína después de reiterados rechazos a los llamados de aventura. Estas presencias iniciaron el juego del tesoro con la desaparición de Simón y forzaron a la heroína a cruzar el primer umbral gracias a la presencia de Tomás frente a Laura. La heroína no tiene más opción que seguir con el juego que se le ha impuesto.

Prueba, aliados y enemigos

La etapa de pruebas, aliados y enemigos le permite a la heroína probar los primeros cambios que se han generado después de pasar el primer umbral. Laura está aclimatándose a la pérdida de su hijo. La primera reacción de la heroína al liberarse de la trampa en la que la encerraron fue buscar a Simón entre los niños y los asistentes, correr hacia la playa con la idea de que puede estar en la cueva donde fue la vez pasada, pero no lo encuentra. La heroína se desespera y Carlos la sostiene. La heroína se descontrola, su ser amado máspreciado ha desaparecido. Ahora, encontrar a su hijo es su nuevo objetivo.

Los aliados que se suman a la búsqueda de Simón son la policía, la psicóloga policial Patricia, y su esposo Carlos. Los policías apoyaron en la búsqueda de Simón en la playa, en la cueva y en la difusión de la noticia de la desaparición del niño. Patricia, por otro lado, también forma parte de la policía, pero ella tiene mayor presencia en la búsqueda de la familia. Patricia informa a Laura la no existencia de una asistente social llamada Belina Escobedo y que están atentos ante cualquier pista que los conduzcan a Simón.

La primera prueba que se presenta a Laura fueron los sonidos de golpes que se escuchaban dentro del cuarto de Simón, la heroína se acercó a la cama del niño, pero solo encontró un muñeco de porcelana. Laura no comprende la intención de la presencia de un muñeco y lo retira con indiferencia.

Pasan seis meses de la desaparición. Carlos, su primer aliado en ayudar en la búsqueda de Simón, sigue las noticias de niños desaparecidos y reportes de niños encontrados por la policía, participa conjuntamente con Laura a grupos de apoyo para sobrellevar el dolor de la pérdida de un hijo. La nueva normalidad de vida de la pareja se refleja estancada en la ausencia de Simón. Los planes de residencia de niños se derrumbaron pues debido a la desaparición del niño, ningún padre apostó por la residencia.

Un día, en la monotonía de la vida de ambos padres. Belina se cruza en el camino de Laura, ella la llama y provoca la muerte accidental de Belina por un camión. El cuerpo de Belina es arrojado y el camión arrastra entre sus llantas una cuna. Laura corre hacia el camión para ver si dentro de la cuna estaba Simón, pero solo encuentra un muñeco vestido como Tomás. Por otro lado, Carlos fue a auxiliar a Belina, pero ella falleció. Vuelve aparecer Patricia quien informa a Laura lo que averiguaron a partir de las pertenencias de Belina y lo sucedido en el orfanato después de que fue adoptada: Belina fue la de cuidadora de los niños del orfanato por un corto periodo. Ella tuvo un hijo con una malformación física, llamado Tomás, por lo cual lo mantenía aislado de los niños para no sufrir burlas. No obstante, un día mientras los niños jugaban llevaron a Tomás a la cueva de la playa donde lo despojaron del saco de su cabeza, retándolo a salir descubierto. Tomás jamás logro salir y murió ahogado. Los niños nunca sufrieron castigo alguno.

La heroína tiene más información sobre lo sucedido en el orfanato, pero aun no logra encontrar a su hijo. Al encontrarse en esa incertidumbre, las presencias de los niños se acercan una vez más a Laura mientras ella estaba recostada en su cama. Ella, al sentir a alguien a su costado comienza a recordar a Simón con ternura y se sumerge en sus sentimientos, poco después se da cuenta que su esposo se encontraba en otro lado de la habitación y ella estaba sola en la cama. El primer acercamiento hacia la heroína fue lo que esta necesitaba para buscar ayuda.

Encuentro con el mentor

Al no contar con alguien quien la oriente, Laura se acerca a una conferencia de eventos paranormales en busca de ayuda. La heroína indica la situación de su hijo y sus amigos imaginarios, pide ayuda y muestra como evidencia un retaso de tela que fue arrancado de la vestimenta de Tomás. El expositor propone visitarla con una médium para lo cual ella acepta. Aurora, la médium,

examina la casa, observa a los niños del orfanato enfermos, agonizando. Finalmente, la presencia de los niños se hace real, Aurora visualiza a seis niños pidiendo ayuda, los amigos de infancia de Laura.

El personaje que desarrolló el arquetipo de mentor con mayor función dramática fue la médium Aurora, puesto que le brindó una razón por la cual Simón podía ver a los niños, por su letal enfermedad, y una lección valiosa a Laura para que pueda quitarse la venda de lo real y que se deje llevar por los niños del orfanato: *No se trata de ver para creer sino de creer para ver*. Aquella lección permitió a la heroína creer en las presencias de los amigos de Simón y gracias a eso, los niños pudieron guiarla a continuar el juego que había empezado con la desaparición de su hijo. Asimismo, le proporcionaron más información sobre lo sucedido años atrás, por qué las presencias de los niños se encuentran atrapadas en la casa, guiaron a Laura a descubrir sus restos en el depósito del orfanato. La enseñanza de Aurora permitió que la heroína pueda superar la resistencia del escepticismo y que confié en sus antiguos compañeros de infancia.

Aproximación de la caverna profunda

Esta aproximación le permite detenerse y reconsiderar toda la información brindada anteriormente y en quienes puede apoyarse. La heroína ya consciente de las presencias de los niños, se concentra y se predispone a creer en las reglas del juego del tesoro. La heroína finalmente atiende las reglas impuestas por las presencias. Laura pregunta: *¿estás jugando conmigo?* y la casa se manifiesta haciendo caer los vidrios de una ventana. Aquello fue otra prueba para la heroína, la prueba del juego de los tesoros. Poco a poco, la heroína va siguiendo las pistas del juego de los tesoros hasta que se estanca en un artefacto que es la manija de una puerta, la cual no puede encontrar su origen. Mediante su búsqueda, Laura se adentra en el depósito de la casa donde descubre un ornamento de Belina cerca de una pequeña puerta de depósito. Intrigada por el contenido de ese depósito, Laura rompe la puerta de madera buscando algo que la pueda ayudar con su propia búsqueda de tesoro. Sin embargo, solo encuentra sacos grandes llenos de cenizas. La heroína obtiene más información sobre lo sucedido a los niños del orfanato: Belina asesinó a los niños, por ello apareció en la noche con la intención de llevarse los restos.

Por otro lado, Carlos le plantea a Laura mudarse de la casa en dos oportunidades. Debido a que había pasado nueve meses, la posibilidad de que Simón esté vivo era casi nula pues por su enfermedad no podía resistir tanto tiempo sin medicamento. Laura al principio pide un poco de tiempo a Carlos, pero la segunda vez que él propone mudarse es definitivo. La fidelidad de su mayor aliado se deteriora, es necesario que se retire. La heroína le pide irse solo, ella necesita tomarse un tiempo, un máximo de dos días para poder despedirse de los recuerdos de su hijo y de la casa. Carlos acepta el trato y se retira, su lucha por buscar a Simón se terminó. La heroína debe enfrentar lo que sigue, sola.

Odisea

La heroína ya sabiendo las intenciones de los niños, se prepara para el gran enfrentamiento que la conducirá a su destino, Simón. Laura prepara todo el edificio a su anterior apariencia: las camas de

metal de los niños, el espantapájaros en el patio, la mesa grande con comida recogida de los campos cercanos y el uniforme de las cuidadoras.

Laura actúa como si aún funcionara el orfanato, llama a los niños para comer sonando una campana en la entrada. Sienta a muñecos en los lugares donde solían sentarse sus dueños y continúa actuando como si fuese la cuidadora, pero no recibe ninguna respuesta por parte de los niños. La heroína se frustra unos segundos, pero recuerda que los niños quieren jugar así que propone un trato: ella juega con ellos una vez más y ellos le ayudaban a encontrar a Simón. No hay respuesta, solo silencio, Laura considera aquello como afirmativo. El encuentro con Simón se aproxima.

La heroína debe enfrentarse cara a cara con los niños del orfanato. Para ello, Laura evoca el juego clave que practicaba de niña con sus amigos: 1,2,3, toca la pared. La heroína lo intenta un par de veces sin tener alguna respuesta, pero en el tercer intento se escucha un ruido en la casa, los niños. Aquello motiva a Laura para continuar el juego, ella sigue y poco a poco van apareciendo los niños uno a uno detrás de ella. Finalmente, los niños se dejan ver por Laura, aquellos amigos de infancia. Los niños se van acercando hacia ella hasta que la tocan y comienza las carreras, Laura sigue a una niña que la dirige a un pequeño armario que se encontraba en la sala principal. Laura ingresa y no ve más que palos de metal y cajas, la puerta del depósito intenta cerrarse, ella retiene la puerta mientras busca, pero nuevamente la puerta se cierra lentamente, la heroína la observa hasta que los niños la encierran con fuerza, estaba claro que en aquel depósito Laura encontraría lo que buscaba.

La heroína encuentra el origen de la manija de la última pista del juego de los tesoros, la puerta a la que pertenecía era la entrada al cuarto de Tomás, la misma habitación que Simón quiso mostrarle a Laura momentos antes de su desaparición.

Recompensa

Finalmente, la heroína encuentra lo que tanto anhelaba: su hijo. Laura sostiene a Simón y lo besa, la heroína encuentra la felicidad después de varios meses sin poder abrazar a su hijo. Sin embargo, los ruidos en la casa los advierten. La dicha de la recompensa es muy corta, la heroína debe apresurarse en salir con vida y con su hijo, pide a Simón que cierre los ojos, que solo la escuche y recuerde su vida antes de llegar al orfanato, en su familia, en todos los planes que quedan por hacer y que piense que Tomás y los niños son solo fantasía. La heroína teme perder nuevamente a su mayor tesoro, se aferra a él. Termina el trato que había hecho con los niños, ellos le habían dicho dónde estaba Simón.

Al finalizar el trato con los niños, la heroína se enfrenta a la dura realidad: Simón estaba muerto. Laura observa a su alrededor, se da cuenta que su hijo había bajado al dormitorio de Tomás, pero quedó encerrado en el depósito, intentó forcejear contra la puerta, pero cayó, provocándole la muerte. Los ruidos que había escuchado Laura la noche que regresó a casa después de denunciar la desaparición fueron provocados por Simón.

La heroína pudo obtener su recompensa de dos maneras: viva, en el mundo especial de los niños del orfanato, y muerta, en el mundo ordinario real. El siguiente paso es la decisión final de Laura.

Camino de regreso

En esta esta, la heroína se encuentra en la disyuntiva de regresar al mundo ordinario o quedarse en el mundo especial. Laura carga los restos de su hijo hasta una de las habitaciones, le habla como si pudiese responderle y le da la medicina para su enfermedad. El dolor de la heroína la hace aferrarse al cuerpo inerte de Simón.

Se emiten ruidos en la casa, rugidos. Laura recuerda las reglas del juego de los tesoros: una vez que lo hayas encontrado puedes pedir un deseo. La heroína pide: *Deseo que vuelva Simón*. Una luz baña el cuerpo de Simón, la luz del faro aparece, Laura ve partir a ella misma de niña y Simón se levanta. Simón vuelve a la vida y hace su deseo como recompensa de su juego de tesoros, el niño pide que su madre se quede a cuidar a todos. Tomás aparece y se acerca con los demás niños hacia Laura y Simón, los niños reconocen que es su vieja amiga y la aceptan.

En esta historia, la heroína decide quedarse en el mundo especial para poder estar junto a su hijo Simón puesto que, solo en ese mundo su hijo permanecía vivo.

Resurrección

La resurrección de la heroína se da gracias a que su recuerdo aún perdura en el corazón de su esposo. La muerte de Laura y Simón se representa en una lápida de memoria en el patio del orfanato colocado por Carlos, quien recuerda con nostalgia a los miembros de su familia.

3.2. Análisis del héroe en la película Lo Imposible

3.1.1. Ficha técnica

- Título internacional: The Impossible
- Clasificación: PG-13
- Género: Drama, Catástrofe
- Idioma original: Inglés
- Director: Juan Antonio Bayona
- Productor: Belén Atienza, Álvaro Augustin, Ghislain Barrois, Enrique López Lavigne
- País: España, Estados Unidos
- Guion: Sergio G. Sánchez
- Basado en la historia de María Belón
- Fotografía: Oscar Faura
- Música: Fernando Velázquez

- Estreno en España: 11 de octubre de 2012
- Fecha de estreno (cines): 21 de diciembre del 2012
- Fecha de lanzamiento (Streaming): 21 de noviembre de 2015
- Taquilla (Estados Unidos bruto): 18,996,755 dólares
- Duración: 1h 54m
- Compañía productora: Apaches Entertainment, Telecinco Cinema
- Sinopsis: En vísperas de navidad del 2004, la familia Bennett va de vacaciones a Khao Lak, Asia. Se instalan y empiezan a disfrutar de los paisajes; sin embargo, un tsunami inunda la zona y separa a la familia. María y Lucas se encuentran entre remolinos de agua y María sufre graves lesiones. Después de un tiempo, se encuentran con los lugareños, quienes los trasladan a un hospital local en la ciudad. Allí, María es tratada por los doctores mientras anima a Lucas para ayudar a otros a encontrar a sus familiares. Por otro lado, su padre, Henry, está vivo al igual que sus otros hermanos. Después de muchas pericias se llegan a encontrar toda la familia en el hospital local.
- Afiche de la película

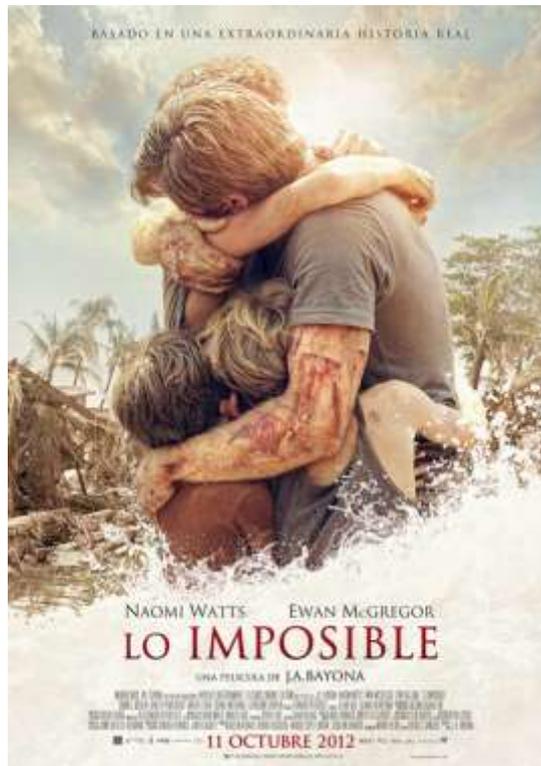


Figura n.º 5: Afiche de “Lo imposible”.
Fuente: Dcine desde
<https://www.dcine.org/lo-imposible>

3.1.2. Prólogo

La película *Lo Imposible* no desarrolla un prólogo.

3.1.3. Título y créditos iniciales

El título de la película se expone la final de toda la historia. La tipología es alta, en mayúscula y delgada. La palabra “imposible” tiene mayor dimensión de tamaño. Su exposición fue sobre un fondo negro, solo se mostraban textos con los nombres de las distribuidoras y el contexto en la que se desarrolla la película: Un tsunami el 26 de diciembre del 2004 en la Costa Sureste de Asia.



Figura n.º 6: Título y créditos iniciales de Lo Imposible. Fotograma. Fuente: Netflix

3.1.4. Análisis del arquetipo del héroe

El héroe de *Lo Imposible* fue aquel que aprendió de las tragedias y nunca perdió las esperanzas en recuperar su elixir, su familia completa. En ese aspecto Lucas es aquel que cumple con las funciones del arquetipo del héroe. Desde la función psicológica, Lucas representa el yo. Desde el inicio de la historia nos muestra a Lucas dentro de su entorno familiar, cumpliendo con las normas enseñadas por sus padres, pero con sutiles momentos de rebeldía justificados por su edad, como se dio en el trato con su hermano menor en el avión o con la predisposición al consumo de gaseosa que no está permitido por sus padres.

Desde la función dramática, el sentimiento de amor por la familia, la esperanza y el miedo a la muerte de un ser querido son unos de los sentimientos universales más poderosos que permitieron que los espectadores puedan conectarse con los miembros de la familia y la historia misma. Esa mezcla de emociones albergó en Lucas en su búsqueda de recuperar a su familia después de la tragedia del tsunami.

Después de la llegada del desastre natural, Lucas vio a lo lejos a su madre, luchó como pudo en las aguas del tsunami para poder acercarse a ella. El miedo y la esperanza impulsaron al héroe a reencontrarse con su mamá mientras el agua los arrastraba. Una vez juntos, la esperanza de sobrevivir aumentó, al menos el héroe tenía en quien apoyarse más aun siendo su madre su compañera. Sin embargo, el miedo por perderla vuelve a resurgir pues el héroe nota las graves heridas en la pierna y en el pecho de María, haciéndola perder gran cantidad de sangre. Aquel miedo por quedarse solo en un país ajeno, sin conocer a nadie ni poder comunicarse. No obstante, el miedo motivaba a que Lucas cuide con mayor devoción de su madre, estuvo atento, la ayudó a trasladarse y no quería alejarse de ella a pesar de que se lo pida, como un padre cuida a su hija.

Pongamos el caso de subir a un árbol grande, Lucas sube cargando a un niño mientras que María se sostiene en la base del árbol. Lucas le dice a su madre que bajará para ayudarla, pero ella pide que no lo haga, el niño insiste, pero la madre se niega nuevamente y con firmeza. María intenta subir, pero no tiene fuerzas en las piernas por sus heridas, está muy débil. Lucas al ver el dolor de su madre, baja sin decir una palabra y ayuda a su madre a subir. El héroe, siendo un niño, sostiene con todas sus fuerzas el peso de su madre hasta que ella pueda sostenerse de una rama.

Por otro lado, el héroe también posee imperfecciones humanas como su egocentrismo, como se vio expresado en casos particulares: el primero, en el avión con su hermano Thomas mientras él sufría miedo en la turbulencia y segundo, en su negativa de ayudar a un niño pidiendo ayuda.

Thomas: Lucas no quiere hablar conmigo.

María: Siéntate en mi lugar

Thomas: ¿Qué hice? No hice nada

María cambia de asiento con su hijo y se acerca a Lucas para hablar con él, y dice:

María: Lucas...

Lucas: ¿Qué?

María: Podrías intentar ser más amable con tu hermano. Está asustado.

Lucas: Qué novedad. Todo le asusta.

Gracias a este diálogo, descubrimos que Lucas no era muy empático con su hermano menor, su preferencia por estar inmerso en su música y en sus cosas era lo que demostraba su desinterés por ayudar a alguien.

Sin embargo, en el transcurso de la historia, Lucas experimenta la satisfacción que se siente al ayudar a alguien que lo necesita sobretodo en situaciones de crisis. El héroe aprende la lección de ayudar al otro, gracias a su madre. En un principio, en la primera oportunidad de ayuda, Lucas se resiste a hacerlo, prioriza la situación física de ambos y propone buscar refugio para una posible ola. María, por otro lado, propone ayudar al niño que pide auxilio. Ambos discuten.

Lucas: No hay nada que podamos hacer.

María: Espera...

Lucas: Casi llegamos. Hay que ponernos a salvo

María: No, tenemos que ayudarlo.

Lucas: Mamá, si otra ola nos atrapa aquí moriremos.

Tenemos que subir a ese árbol ahora mismo. Vamos

María: ¿Dónde estás?

Lucas: ¡Mamá, mírate! ¡Necesitamos ayuda!

No podemos arriesgarnos

María: Escucha... ¿y si ese niño fuera Simón o Thomas?

¿Y si ellos necesitaran ayuda? Querrías que alguien los ayudara...

Lucas: ¡Simón y Thomas están muertos!

Lucas se muestra frustrado mientras María lo observa en silencio, luego añade:

María: Aunque sea lo último que hagamos

El diálogo anterior demuestra la resistencia del héroe al no por querer ayudar a otros para poder priorizar su propia salvación y la de su madre. Pero, es María quien se convierte en su mentora para que pueda ayudar a otros a salir de los escombros. Además, demuestra el miedo transformado en ira del héroe al afirmar que sus hermanos están muertos pues siente que es mejor aceptar una realidad fatalista que una esperanza.

A pesar de la lección de María, el héroe no es constante en el aprendizaje pues en la oportunidad de irse a un hospital, gracias a la ayuda de los nativos del país Khao Lak, Lucas deja atrás a Daniel, el niño a quien salvaron de los escombros, en el pueblo y no lo lleva con ellos en el vehículo donde su encuentro con algún familiar fuese posible.

Debido a eso, una vez que María está estable en la cama del hospital local, observa a personas buscando a sus familiares y pide a Lucas que ayude a las demás personas pues el personal del hospital no se daba abasto para escuchar a tanta gente. El niño siente un poco de miedo al dejar a su madre sola, pero ella lo tranquiliza, lo motiva a ayudar a personas diciendo que es bueno para eso. La lección de la ayuda regresa al héroe, esta vez el niño no opone resistencia y ayuda a los extranjeros turistas a ubicar a sus familiares dentro de las instalaciones del hospital ya que el idioma impedía la comunicación con el personal del hospital. Lucas anota en un papel los nombres de las personas, pasea por las salas, pasillos y carpas anunciando los nombres en su lista, pero por varios minutos no consigue ubicar a nadie. El niño se va desanimando en su lección, pero un niño responde a su nombre. El héroe vuelve a tener fe, logra reunir a un padre con su hijo. Lucas va impaciente a contárselo a su madre, está orgulloso de haber ayudado a alguien por sí mismo, pero no la encuentra. Otra vez, el miedo lo vuelve a embargar.

El héroe, sin percatarse, se había desprendido de lo más valioso para él en ese momento: su madre. Después de la lección de la ayuda, el niño se encontraba desprotegido. Aquel sacrificio del tiempo junto a su madre lo llenaría de ira por lo cual pelea con los enfermeros de la sala teniendo como resultado final a Lucas dentro de una carpa para niños refugiados. El héroe se encuentra a manos del destino.

Afortunadamente, con los días el héroe puede reunirse con su madre quien, por error, había sido identificada con otro nombre. Sin embargo, la enfermera le informa que la salud de su madre es delicada pues al ser sometida a una operación perdió mucha sangre y se encontraba débil para la segunda operación. Al héroe solo le queda esperar que María cobre un poco de fuerzas para

la segunda intervención, caso contrario su madre podría fallecer. En enfrentamiento de una posible muerte es anunciada ante el héroe. Lucas protege con mayor recelo a su madre.

Por otro lado, otros personajes desarrollan funciones dramáticas del héroe como se da en el caso de Henry, el padre. Después del tsunami, Henry encuentra entre los árboles a su dos menos hijos, los cuida mientras busca a los demás integrantes de su familia. Al ver una oportunidad de salir del desastre y llegar a un lugar seguro, Henry toma la decisión de enviar a los dos niños allá con una posibilidad de seguridad y futuro, una decisión difícil para un padre en una situación de desastre. Henry no pierde las esperanzas en encontrar a Lucas y María en los refugios, restos y hospitales. El padre estaba determinado a encontrarlos vivos o muertos.

María no puede esperar más tiempo a la operación, su cuerpo se deteriora. Lucas intenta distraer a su madre de la gravedad del asunto, pero él también sabe que es cuestión de tiempo para que su madre empeore. El niño va a buscar un poco de agua para su madre y a lo lejos ve a su padre, el niño corre para alcanzarlo, pero lo pierde de vista. El héroe tiene una mezcla de emociones: esperanza, frustración y miedo al encontrarse solo entre tanta multitud. Lucas grita como último esfuerzo por encontrar a Henry y sus hermanos menores lo escucharon, los tres hermanos se encuentran al igual que Henry quien también escuchó el grito. Parte del objetivo se había logrado: reunirse con su familia, faltaba la recuperación de su madre.

El objetivo central de los personajes se había cumplido, la familia estaba reunida en el hospital, queda cumplir el otro objetivo, regresar a casa juntos. Para ello, debían esperar que María salga estable de la operación, este era el último enfrentamiento con la muerte que el héroe y los demás personajes con máscaras de héroe debían enfrentar.

Otro caso de máscara de héroe se dio en el personaje de María, quien cuida de Lucas en la manera que se le sea posible, saca fortaleza para poder continuar viva para no dejar solo a su hijo. María es quien enfrenta a la muerte, al hacerlo usa la máscara del héroe para sobrevivir al dolor y renace. Además, podría decirse que la madre portaba la máscara del héroe catalizadora puesto que sus virtudes eran consideradas como modelos o lecciones en los personajes de los hijos permitiéndolos afrontar el miedo y la incertidumbre.

El niño Lucas es el héroe reticente que se vio obligado a crecer gracias al desastre que lo separó de su familia y cuya misión fue sobrevivir y cuidar a su madre. La imperfección del egocentrismo se desvaneció con el aprendizaje de la ayuda enseñada por María. Su viaje consistió en crecer y aprender a ayudar a otros, la solidaridad. Gracias a su madre, el niño pudo no solamente salvar su vida y la de ella sino también la vida de otras personas.

Relación de personajes con los arquetipos que desarrollan en la historia:

Tabla 3 **Relación de personajes y los arquetipos según Vogler (2002)**

Lucas (primer hijo)	Héroe reticente → Héroe
María (madre)	Heroína catalizadora → Mentora → Heroína
Henry (padre)	<i>Aliado</i> → Héroe → <i>Aliado</i>
Thomas (segundo hijo)	<i>Aliado</i>
Simon (tercer hijo)	<i>Aliado</i>
Daniel (niño auxiliado)	<i>Aliado</i>
Señor del refugio	<i>Aliado</i>
Pobladores	<i>Aliados</i>
Enfermera del hospital	<i>Aliada</i> → Heraldo → <i>Aliada</i>

Fuente: "El viaje del escritor" de Vogler, Christopher, del año 2002

Elaboración propia de la investigadora.

Interpretación: Los personajes que usaron más máscaras de arquetipos fueron: primero, los padres de Lucas, María y Henry, quienes como mencionamos en apartados anteriores también desarrollaron acciones heroicas por lo que portaron la máscara del héroe en determinados momentos por lo que ayudaron a cumplir con el objetivo en común: reunir a la familia. Segundo, la enfermera del hospital quien fue presentada como una ayuda y calma para Lucas cuando no encontraba a su madre, pero representaba cambios para el héroe al llevarlo a un refugio de niños y al disculparse por el error en la identificación de María. Luego fue reconocida nuevamente como aliada al momento de pedir ayuda para la operación de María. Finalmente, como se muestra en la relación, todos los personajes brindaron ayuda a la familia Bennet por lo cual se les considera aliados.

3.1.5. Estructura y viaje

Tabla 4
Estructura de historia y viaje del héroe

		Secuencia	Viaje del héroe de Vogler	Paradigma de Syd Field
Nº	Contexto	Contenido		
1	El viaje	La familia Bennett llega a Khao Lak para pasar la navidad. Disfrutan del hotel y pasean hasta la llegada de la navidad. Los niños reciben regalos y se divierten en familia.	Mundo Ordinario	Primer acto
2	Cambios	Un día en la piscina del hotel, el padre sospecha que puede perder el trabajo, la madre propone volver a trabajar. Henry no da una respuesta y se retira a jugar con los niños.		
		El entorno cambia, se va la electricidad, corre mucho viento, las aves vuelan desesperadas y tiembla el suelo.	Llamada de aventura	

		Llega el tsunami al hotel.	Travesía del umbral	
3	Primer golpe	María se abraza de un árbol, a lo lejos ve a Lucas y tratan encontrarse. Las olas los arrastran e impiden que se encuentren, poco a poco están a punto de encontrarse pero chocan con un poste.		
4	Segundo golpe	Lucas ve a lo lejos que viene una segunda ola y trata de aferrarse a algo, es imposible. Con esfuerzo sale a la superficie, busca a su madre. María es golpeada y flota como si estuviera muerta. Lucas grita asustado, logra despertar a su madre. Ambos logran encontrarse en un tronco, admiten tener miedo.	Prueba, aliados y enemigos (Lucas y María)	
5	Ayudar	Lucas descubre que María tiene graves heridas, se asusta y continúan su camino.		Primer nudo de trama
		María escucha los gritos de un niño. María propone rescatarlo, pero Lucas se rehúsa, discuten y finalmente Lucas acepta ayudar.	Encuentro con mentor	
6	La ayuda de nativos	Lucas encuentra a Daniel entre los escombros, lo carga para poder dirigirse al árbol. Los dos niños suben al árbol, Lucas quiere ayudar a su madre, pero ella quiere hacerlo sola. Al ver que no puede, Lucas baja a ayudarla, saca fuerzas para poder sostener a su madre.		Segundo acto
		Aparece un grupo de hombres nativos, escuchan los gritos de Lucas y se acercan. Dirigen a María y a los niños a su aldea. Las mujeres visten a María y curan superficialmente las heridas. Los hombres buscan una superficie para trasladar a María. Llevan a María y a Lucas al hospital	Prueba, aliados y enemigos (Lucas y María)	
7	En el hospital	Lucas y María llegan al hospital, los nativos dejan a María en un depósito. María indica a Lucas que busque antibióticos. Entra un doctor y atiende a María para calmarla. Lucas anima a María a que coma una mandarina. María se siente mal y vomita, Lucas se asusta y grita para que se detenga.		

8	Luca ayuda	<p>María indica a Luca que ayude en algo en el hospital. Luca ayuda a un señor a encontrar a un familiar, en su camino por las salas del hospital, varias personas le piden lo mismo. Lucas hace una lista de nombres de diferentes nacionalidades. Después de tanto, encuentra a un joven y lo reúne con su padre. Luca emocionado va a contrale a María pero ya no está en su lugar.</p>		
9	Luca solo	<p>Luca pelea con los técnicos que colocan a alguien en lugar de su madre. Una enfermera se acerca a ayudarlo. Lo lleva a una carpa con otros niños refugiados. Le coloca un identificador con su nombre.</p>	Aproximación de la caverna profunda (Lucas)	
10	Los sobrevivientes del hotel	<p>Henry camina entre los escombros buscando a Luca y María. Regresa al hotel, varias personas están refugiadas en el hotel. Sobrevuelan aviones y le informan que vendrán camiones para llevarlos a las montañas.</p>		
11	Henry se separa de los niños	<p>Henry se reúne con Thomas. Le pide que se vaya con Simón a las montañas y que cuide de él. Henry no los acompañará. Thomas no quiere separarse de su padre, pero acepta. Henry acompaña a los niños al camión y se despide de ellos. Pide a una señora que los cuide.</p>	Prueba, aliados y enemigos (Henry, Simón y Thomas)	
12	Nuevo refugio	<p>En su búsqueda de Henry, se cruza con una patrulla que lo lleva a un refugio. Allí conoce a otros sobrevivientes. Uno de ellos le presta su teléfono para que pueda llamar al abuelo. Henry llama y rompe en llanto y se despide. Los compañeros alientan a Henry que vuelva a llamar, éste promete que buscará a María y Lucas. El señor le pide acompañarlo.</p>		
13	Thomas y Simón	<p>Thomas y Simón están en un campamento. Simón tiene miedo, Thomas lo calma mientras mira las estrellas. Una señora se acerca para relajarlo.</p>		
14	Reencuentro con María	<p>La enfermera llama a Lucas, pide que identifique unos objetos. Lucas niega conocerlos. Llevan a Lucas a una sala donde está su mamá. Identificaron a María con otro nombre. Piden disculpas y le informan que fue operada pero que está muy débil para seguir con la otra operación.</p>	Aproximación de la caverna profunda (Lucas)	
15	Búsqueda de Henry	<p>Henry, acompañado del otro chico, recorre los refugios y hospitales buscando a María y Luca.</p>	Aproximación de la caverna	Segundo nudo de trama

		Henry observa a lo lejos a la señora que encargó a Simón y Thomas. La señora le informa que los separaron.	profunda (Henry)	
16	Estado de María	Lucas ve a Daniel en el hospital junto a un hombre. Lucas va a contárselo a María, pero ella pregunta por su pierna. Lucas le miente para que se tranquilice para luego pedir auxilio a la enfermera. La llevarán a la sala de operaciones.		
17	La búsqueda	Henry llega al hospital con un grupo de personas. Pide que lo esperen cinco minutos, acceden de mala gana. Henry ingresa al hospital donde esta Lucas. María tiene sed así que Lucas va por agua. Henry pasa por salas y pasadizos buscando a Lucas y María Lucas pasa por los mismos lugares, pero poco después de Henry. Henry pasa por la camilla de María, pero no la ve. Lucas a lo lejos ve los pies de Henry y corre hacia él, pero no lo alcanza. Se detiene en la entrada principal del hospital. Henry regresa al camión, pero observa la pelota que antes tenían sus hijos. Simón y Thomas llegan al hospital, Simón baja desesperado a orinar. Lucas pasa por detrás de ellos sin verlos. Busca a Henry entre las carpas. Desesperado grita.	Odisea	
18	Reencuentro	Simón y Thomas lo escuchan, gritando corren hacia él. Los tres hermanos se abrazan. Lucas a lo lejos ve a Henry caminando, corre hacia él. Los niños menores corren hacia Henry también. Los cuatro hombres se abrazan. Lucas les dice que María esta con él, está muy delicada. Henry, Lucas, Simón y Thomas van a ver a María. Ella se despide porque cree morir. Henry le da fuerzas para que sobreviva a la operación. Todos se despiden	Recompensa	Tercer acto
19	La operación de María	María entra a cirugía. Los chicos estan asustados. María no quiere que la seden, pero la enfermera lo hace. María duerme con miedo.	Camino de regreso	
		María sueña con el tsunami, por todo lo que hizo para salir a la superficie.	Resurrección	
20	Regreso	Henry le informa a Luca que María salió bien de la operación y que regresan a casa. Un hombre de la	Retorno con el elixir	

aseguradora los lleva a un avión para Tokio. Lucas le dice a María que vio a Daniel con su familiar. Ambos están orgullosos. La familia viaja junta dejando el desastre del tsunami.

Fuente: “El viaje del escritor” de Vogler, Christopher, del año 2002; y “El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones” de Field, Syd, del año 1994.

Elaboración propia de la investigadora.

Nota: Los nombres de los contextos fueron considerados por la investigadora. No hay registro de que sean llamados así por el guionista ni por el director.

Interpretación: La estructura del paradigma y la travesía del héroe es visiblemente válida en la historia de *Lo Imposible*. Cumple los tres actos y nudos de trama del guion. Por otro lado, no cumple en su totalidad con el modelo del viaje del héroe, como se observa, no se cumple las doce etapas, por ende, difiere en la distribución planteada en el modelo. Cumple con once etapas del héroe de las cuales no necesariamente comprenden una secuencia en su totalidad, hay etapas que segmentan una secuencia como *La llamada de aventura* y la *Travesía del umbral*; y, por otro lado, hay etapas que comprenden más de una secuencia como el caso de *Prueba, aliados y enemigos*. Además, hay etapas que se desarrollan más de una vez dependiendo de la perspectiva del personaje como sucedió con Luca y Henry en las etapas *Aproximación de la caverna profunda* y *Prueba, aliados y enemigos*.

3.1.6. Análisis del viaje del héroe

Como se ha visto en el capítulo anterior, Vogler propone doce etapas que conforman el viaje del héroe que pueden manifestarse en cualquier historia y en el orden que una historia lo requiera. Si bien la familia emprendió el viaje del héroe en conjunto, a la llegada del tsunami separó a la familia en dos grupos: el primero, María y Lucas, y el segundo, Henry, Thomas y Simón. Generando así diferentes vivencias en las etapas de *Prueba, aliados y enemigos*, *Aproximación de la caverna profunda* y *Odisea* las cuales se tratan desde la siguiente perspectiva: Lucas y Henry, como se observó anteriormente en la estructura y el viaje. En el apartado anterior, se ha visto cómo Lucas cumple con el arquetipo del héroe al haber pasado por transformaciones físicas e internas; a continuación, analizaremos el camino de transformación en las etapas del viaje del héroe:

Mundo Ordinario

Se contextualiza la realidad de la familia Bennet. Henry, el padre, tiene un trabajo en una compañía japonesa por lo cual la familia vive en ese país por el momento; María es madre a tiempo completo, pero es doctora de profesión; Lucas es el hermano mayor que no tiene paciencia con los temores de su hermano menor Thomas; Thomas es el segundo hijo, tiene temor a la turbulencia de los aviones y gusta de ver las estrellas y finalmente Simón, quien es el hermano menor, gusta de estar sobre los hombros de Henry y los juguetes. La etapa del mundo ordinario nos presenta la relación familiar en una celebración como la navidad en un país ajeno al que están acostumbrados, por ende, no hablan el idioma de dicho país, solo se comunican en inglés.

Además, esta etapa nos expone la relación esposo-esposa de la familia, Henry es el esposo pendiente de su trabajo y en la protección de los bienes familiares como es la casa, el seguro entre otros, pero tiene el temor de perder el trabajo por la competencia de un compañero japonés lo cual perjudicará a toda la familia por la falta de ingreso. Por otro lado, Laura es la esposa pendiente de sus hijos y su familia, por ello pretendió alejar a Henry de su celular para que no pueda trabajar y comparta un momento familiar. Sin embargo, ante la posibilidad de la pérdida laboral de su esposo, María propone trabajar también para ayudar en los gastos de la casa, pero no en el país donde residen sino en su verdadero hogar. Henry no emite ninguna respuesta sobre la propuesta, solo desvía el tema acudiendo al llamado de los niños para ir a jugar.

Llamada de aventura

Por unos segundos, el entorno en donde se encontraba el hotel cambia: no hay electricidad, fuertes corrientes de aire, hay un ligero temblor que hace vibrar las superficies, se escucha a lo lejos bullicio sin poder identificar y bandadas de aves vuelan en dirección opuesta de dónde provenía los ruidos. Todos los personajes son conscientes que algo se avecina hacia ellos, pero no pueden descifrar cual es, se aproxima el cambio.

Travesía del umbral

Poco a poco se observa grandes olas derrumbando árboles y palmeras, destruyen las habitaciones independientes del hotel y arrastran a los turistas. En esta etapa, María, Henry y el héroe se gritan como forma de prevenir antes que sean azotados y separados por las olas del tsunami. Los personajes y el héroe fueron empujados a la aventura para la transformación.

Encuentro con el mentor

La madre del héroe, María, toma la posición del arquetipo del mentor para enseñar una lección importante para este tipo de desgracias: ayudar a los demás. Si bien como mencionamos en el apartado inicial, la madre también desarrolla la máscara del héroe al cuidar de su menor hijo; para el héroe de esta historia, es ella quien le brinda las enseñanzas y lo motiva para que pueda ayudar. El arquetipo de mentor se manifiesta por primera vez en el debate que tiene la madre y el niño al escuchar los gritos de un niño pequeño, situación desarrollada en la etapa de prueba, aliados y enemigos de Lucas y María, explicada a continuación.

Prueba, aliados y enemigos: Lucas y María - Henry, Simón y Thomas

Después del tsunami, los personajes y el héroe se encuentran separados inmersos en las aguas y el desastre. Afortunadamente, algunos miembros de la familia pudieron encontrarse en el camino por lo que la familia y esta etapa del viaje del héroe se divide en dos grupos. El primero es de Lucas y María y el segundo, Henry, Simón y Thomas.

En el primer grupo, inician esta etapa con la prueba de sobrevivir a las olas. Lucas es arrastrado por las aguas del tsunami cuando ve a su madre sostenida a un poste de luz. Ambos logran verse, pero no pueden aproximarse por la fuerza del agua. María guía a Lucas mediante gritos, pero el héroe no puede sobreponerse ante la fuerza externa. Con más esfuerzo puede

aproximarse a una estructura metálica para detenerse, pero María, quien iba a su encuentro, se lastima el pecho con ramas de árboles y pierde el control siendo arrastrada por el agua. El héroe se suelta de su lugar seguro para dar el encuentro a su madre. Ambos intentan sostenerse de un colchón, pero son golpeados por un poste de luz que los hizo soltarse. Luego, aparece una segunda ola del tsunami que los golpea, Lucas logra salir a la superficie, grita por su madre y ve su cuerpo flotar, María había perdido el conocimiento unos segundos, pero logra despertarse. Ambos, finalmente llegan a encontrarse sosteniéndose de un tronco caído. Esperan a que la intensidad del agua disminuya para poder avanzar.

Después de sobrevivir al obstáculo, el héroe nota las consecuencias de ésta en su madre quien sufre heridas graves en su cuerpo. Se presenta una preocupación constante para el héroe, la salud de María.

La segunda prueba se da para el héroe y con ello, la enseñanza de la lección de la mentora, María. La prueba consiste en ayudar, María escucha a lo lejos el llanto de un niño, propone ayudarlo, Lucas se rehúsa pues su madre está muy grave y deben estar en un lugar seguro. María piensa en sus demás hijos, plantea la situación de sus hermanos, pero el héroe se niega afirmando que ellos están muertos. La madre nota el miedo y la posición que ha optado el héroe, lo observa en silencio para que el niño pueda calmarse, con delicadeza le dice: Aunque sea lo último que hagamos. El héroe, al notar la devoción de su madre decide ayudar. Encuentran entre los escombros a un niño pequeño llamado Daniel, quien es sostenido sobre los hombros de Lucas.

Después, mientras los personajes esperan en un árbol. Se presentan los primeros aliados del héroe, los pobladores de comunidades aledañas quienes buscaban a posibles sobrevivientes. Lucas se acerca a ellos para pedirles ayuda. La siguiente prueba para el héroe se da al ser trasladado a un hospital cercano por los pobladores de comunidades aledañas, mientras suben a la camioneta, Lucas prioriza su atención en su madre y descuida a Daniel, el infante se queda en el pueblo. María pregunta por el niño, pero Lucas no sabe que responder, no pudo mantenerse en la lección. Al abordar la camioneta el héroe observa los cuerpos de fallecidos y de heridos, la desesperación de encontrar ayuda. El héroe se da cuenta de la magnitud del daño.

Un obstáculo que se manifiesta gradualmente es la consecuencia del tsunami a la salud de su madre. Al estar más estable, Luca intenta alimentar a María para reponer un poco de fuerzas; sin embargo, la fruta ingerida provocó un vomito insaciable hasta expectorar un retazo de hilo lo que generó calma a la madre, por otro lado, la misma situación provocó miedo al héroe, el niño pedía a su madre a gritos que se detenga, la desesperación y el miedo nubló la realidad para el héroe.

Finalmente, la última prueba para el héroe fue después del aprendizaje de ayudar que le sugirió María a Lucas en el hospital. El niño regresa victorioso a contarle a su madre que pudo reunir a un padre con su menor hijo, pero no la encuentra en la cama hospitalaria donde la había dejado. Separarse de su madre fue el mayor obstáculo para el héroe.

En el segundo grupo, los personajes ya superaron la prueba de sobrevivir a las olas del tsunami. La etapa se desarrolla con los sobrevivientes del hotel donde se alojaba la familia Bennet.

El padre busca entre los alrededores del hotel a Lucas y María, al no encontrarlos regresa al hotel con sus hijos donde gran cantidad de huéspedes turistas están refugiados esperando ayuda. Se anuncia que llegaran camiones para trasladar a un grupo a las montañas.

Henry afronta una disyuntiva: resguardar a sus hijos en un lugar seguro o seguir con ellos buscando en los escombros. El padre decide enviar a los niños a las montañas con el resto de turistas y ponerlos a salvo. Encarga a Thomas cuidar de su hermano menor, esta es la prueba para Thomas. El niño propone ayudar a su padre en la búsqueda del resto de la familia, pero Henry desiste. Thomas asume la responsabilidad del menor y parten juntos en los camiones. Henry considera a una mujer como aliada y pide proteger a sus hijos, aquella no responde directamente pero el padre asume una respuesta afirmativa.

Mientras Henry busca a Lucas y María recibe ayuda de otros pobladores que lo llevan a un refugio para turistas. Allí, el padre comenta la situación en la que se encontró con sus hijos después del golpe del tsunami y la búsqueda de su esposa e hijo. Un aliado lo escucha y le presta su celular para llamar a su hogar. Henry agradece y hace el llamado al abuelo, al ser un instrumento limitado por la cantidad de batería que poseía el teléfono celular, apresura la comunicación y rompe en llanto al informar la desaparición de María y Lucas, pero afirma su meta de encontrar a su familia. El aliado, al escucharlo, pide acompañarlo en su búsqueda.

Por otro lado, mientras Simón y Thomas acampan junto a otros turistas. Una mujer se acerca a Thomas y conversan sobre las estrellas. Aquella conversación tranquilizó al niño quien se encontraba cuidando el sueño de su hermano menor, por lo que aquella mujer se convirtió en su aliada.

Ambos grupos de la etapa de pruebas, aliados y enemigos afrontaron diferentes obstáculos en sus caminos, pero lo común entre ambos grupos fueron los aliados que los ayudarían a continuar su viaje.

Aproximación de la caverna profunda Lucas – Henry

De la misma manera que la etapa anterior, los personajes siguen separados por lo que esta etapa se segmenta en dos: la primera, Lucas y segunda, Henry por ser los dos miembros de la familia quienes desarrollan acciones para avanzar la historia.

La primera aproximación la desarrolla el héroe quien en su última prueba se invadió de miedo y rabia por lo que se enfrentó a los enfermeros quienes colocaban un nuevo paciente en el espacio que ocupaba su madre. Su rabia descontrolada fue detenida por una enfermera de la sala quien dice que lo ayudará a buscar a su madre, una nueva aliada, lo lleva a un campamento de niños refugiados, toma sus datos y lo deja esperando mientras buscan información sobre su madre y familia. Las acciones del héroe se detienen mientras se encuentra en el campamento pues se siente desorientado, no sabe qué ocurre y cómo actuar.

Luego, el héroe es llamado por la enfermera aliada y otras mujeres personal del hospital para pedirle que identifique algunos artículos femeninos. Lucas, desorientado, dice no reconocer ninguno de los objetos. Al escucharlo, la enfermera aliada lo dirige a una nueva sala donde se

encuentra María identificada con otro nombre, el héroe se reencuentra con su madre, se siente aliviado; sin embargo, la enfermera le informa que las condiciones de su madre no son favorables para una segunda operación necesaria su pierna, debe estar en observación. El obstáculo de la salud de María, anteriormente mencionado, se va incrementando.

La segunda aproximación la desarrolla Henry quien continua en su búsqueda de su esposa e hijo con su compañero, visita los refugios, hospitales y las listas de fallecidos. Entre la multitud observa a lo lejos a la mujer quien le encargó el cuidado de sus menores hijos, al cuestionarla por la ubicación de los niños, la mujer dice no saber dónde se encuentran pues los separaron. Paralelamente, Thomas y Simón están siendo trasladados en un camión junto con otros niños sin camino conocido. A partir de ese momento, Henry se da cuenta que perdió a todos los miembros de su familia.

Odisea

En esta etapa, se aborda las perspectivas de todos los personajes por lo cual la odisea no es exclusiva para el héroe, pero él realiza la acción decisiva que permite el desarrollo de la siguiente etapa.

Para empezar, el obstáculo de la salud de María se hace más notorio, la madre presiente que empeora por lo que pide al héroe que la revise. Al observar su pierna, Lucas miente a su madre para que no se preocupe; sin embargo se acerca asustado a la enfermera aliada para informar el mal estado de María. La operación de la pierna no puede ser postergada, debe ser atendida de prisa. Luego, Henry llega al hospital local donde está el héroe y su madre, pero cuenta con cinco minutos para buscarlos pues los compañeros del camión con el que se trasladaba quieren retirarse. Ante esto, Henry ingresa rápidamente al hospital.

La dinámica de la película muestra esta etapa con varias escenas consecutivas de los personajes en el hospital. Lucas se separa de su madre para buscar una botella de agua para ella, Henry se encuentra revisando los nombres en la lista de la sala principal del hospital para luego desplazarse a otro ambiente. A los segundos, Lucas pasa por el mismo ambiente. Henry camina por los pasadizos, pasa por la sala donde se encuentra María. Ella siente la presencia de su esposo y está expectante, pero Henry no llega a verla y continua su camino. Lucas consigue un distribuidor de agua, al tomarlo ve a lo lejos las piernas de su padre, se ilusiona y tiene la esperanza que sea él, se apresura a darle el alcance. Henry no encuentra a nadie, sale del hospital y se dirige al camión con sus compañeros, están a punto de partir. El héroe se aproxima lo más pronto posible a la entrada del hospital, pero no lo logra ver, se confunde con el tumulto de personas. El transporte que traslada a Simón y Thomas se detiene en el hospital, Simón necesita miccionar y baja del camión, Thomas le da el alcance. Lucas camina por detrás de ellos para sumergirse entre la gente tratando de buscar a su padre. El camión donde se encuentra Henry está por avanzar cuando el padre tiene una corazonada. Simón termina su asunto y regresa junto a Thomas al camión que los esperaba. Lucas ve muchas personas por lo que entra en desesperación y grita: ¡papá! Aquel grito es la acción decisiva que permite el reencuentro, la recompensa.

Recompensa

Simón reconoce la voz de su hermano y corre hacia Lucas gritando, Thomas hace lo mismo. Los tres hermanos se abrazan. El héroe recupera una parte de su familia. Unos segundos después, Lucas a lo lejos observa a Henry caminar hacia él por lo que el niño corre hacia los brazos de su padre al igual que sus hermanos menores. Todos los hombres de la familia se reúnen. El objetivo del padre se va cumpliendo hasta que Lucas le informa que su madre se encontraba en el hospital, pero que su situación es delicada.

Lucas lleva a su familia a la sala donde se encontraba su madre. María despierta y finalmente puede observar a toda su familia alrededor de ella. María, al igual que Henry, se siente en paz, su deseo había sido cumplido. El héroe, por otro lado, si bien sentía una gran alegría, el miedo por perder a su madre por la cirugía aún está presente, se acerca el momento de afrontar a la muerte por última vez.

Camino de regreso

María es quien se enfrenta a la muerte por medio de la operación; sin embargo, el héroe se enfrenta a su mayor temor, perder a su madre pues la aventura por la que pasaron juntos demuestra la estrecha unión que nació en ellos. Mientras preparan a María para la intervención, Lucas espera ansioso, con un secreto que le ha escondido a su madre pero que está dispuesto a contar a su padre. La nueva transformación es llevada a cabo por medio de la madre.

Resurrección

Mediante la técnica del flashback, esta etapa representa la transformación y el regreso al mundo ordinario de María, quien a su vez simboliza a la familia como unidad, recreando la lucha de ella en las olas del tsunami y que, finalmente María sale a la superficie. La metáfora de toda la travesía por sobrevivir y el cambio que sufrieron los personajes se ve reflejadas en esta etapa.

Retorno con el elixir

Una vez finalizada la cirugía, la salud de la madre se encuentra estable por lo que los personajes pueden partir. Un hombre asociado a una aseguradora les ayuda a tomar un vuelo a Tokyo para que puedan atender sus heridas. La familia Bennet sube al avión y esperan regresar a su hogar en Japón. Antes del despegue, el héroe le da una noticia alentadora a su madre: el niño Daniel se encontró con su padre, aquello generó satisfacción a María por el orgullo de una lección aprendida. Finalmente, Henry, María y el héroe se retiran del país con objetos obtenidos en la travesía, por ejemplo, el papel con la lista de los nombres a buscar de Henry, el sticker de identificación de Lucas y la marca del nombre de otra mujer en el brazo de María. Toda la familia supera las consecuencias del tsunami y aprendieron en el camino.

3.3. Análisis del héroe en la película **Un monstruo viene a verme**

3.1.1. Ficha técnica

- Título internacional: A Monster Calls
- Clasificación: PG-13 (Contenido temático | Algunas imágenes aterradoras)
- Género: Drama, Aventura, Fantasía
- Idioma original: Inglés
- Director: Juan Antonio Bayona
- Productor: Belén Atienza
- País: España, Estados Unidos
- Guión: Patrick Ness
- Basado en la novela de Patrick Ness
- Fotografía: Oscar Faura
- Música: Fernando Velázquez
- Estreno en España: 7 de octubre de 2016
- Fecha de estreno (cines): 6 de enero de 2017
- Fecha de lanzamiento (Streaming): 14 de marzo de 2017
- Taquilla (Estados Unidos bruto): 2.171.543 dólares
- Duración: 1h 48m
- Compañía productora: Apaches Entertainment, La Trini, Telecinco Cinema
- Sinopsis: Connor es un niño en la etapa escolar donde tiene que lidiar con la enfermedad terminal de su amada madre. Todas las noches sufre una pesadilla que le causa mucho dolor. Tiene una abuela estricta con la que tendrá que aprender a convivir luego de que el tratamiento de su madre no esté funcionando. Una noche el niño recibe la visita de un monstruo que aparece en la ventana de su dormitorio. El monstruo le dice que irá a verlo para contarle tres historias y Connor debe contar la cuarta, su verdad. Connor al principio se niega, pero en su afán por deshacerse de su abuela acepta hablar con el monstruo. Mediante las historias, el monstruo guía a Connor en un viaje de enseñanza donde fusiona la imaginación y la realidad que le permitirán aprender sobre la humanidad y la verdad.
- Afiche de la película:



Figura n.º 7: Afiche de “Un monstruo viene a verme”. Fuente: Rotten Tomatoes desde https://www.rottentomatoes.com/m/a_monster_calls

3.1.2. Prólogo

La película comienza con un prólogo. En este se muestra una parte de la pesadilla de Connor y éste despertándose muy aturdido a las 12:07am. Se escucha un diálogo entre Connor y el monstruo, en el que discuten cómo inicia la historia y el monstruo da una descripción general de Connor: “Con un chico demasiado mayor, para ser un niño; demasiado joven para ser un hombre”. Y termina con la vista del árbol de tejo.

El prólogo ayuda al espectador contextualizarse antes de poder observar toda la historia de la película. En el caso de *Un monstruo viene a verme*, el prólogo brindó la siguiente información: primero, el punto de tensión parte de un sueño (figura n.º 8) puesto que se muestra con una iluminación roja que no se ha visto a lo largo de la película. Solo en el prólogo se ha visualizado esa tensión del personaje causada por su pesadilla con la iluminación. Segundo, la pesadilla de Connor involucra a su madre (figura n.º 9), aún no se precisa por qué. Tercero, la hora 12:07am (figura n.º 10) tiene una importancia en la historia y que se repetirá su presencia significativamente. Y cuarto, relación del árbol de Tejo con Connor (figura n.º 11), la visualización del niño hacia el árbol nos muestra, de manera discreta, la estrecha relación de Connor, la pesadilla de Connor y el árbol, quien luego se convertiría en el monstruo.



Figura n.º 8: Connor teniendo la pesadilla. Fotograma. Fuente: Netflix



Figura n.º 9: Pesadilla de Connor. Fotograma. Fuente: Netflix



Figura n.º 10: Hora 12:07am. Fotograma. Fuente: Netflix



Figura n.º 11: Connor visualiza el árbol de Tejo. Fotograma. Fuente: Netflix

3.1.3. Título y créditos iniciales

La tipografía es alta, delgada y con textura de acuarela. Toda la presentación de los títulos y créditos iniciales son expuestos con textura de acuarelas, lo cual refiere a la personalidad del héroe protagonista y la heroína caída, Connor y Lizzie respectivamente. Este tratamiento nos advierte que la historia se desenvuelve gracias a estos personajes. Además de la visualización narrativa de las historias que el monstruo relatará al pequeño héroe protagonista.



Figura n.º 12: Textura acuarela en el título y créditos iniciales de *Un monstruo viene a verme*. Fotograma. Fuente: Netflix .

3.1.4. Análisis del arquetipo del héroe

El héroe de *Un monstruo viene a verme* es aquel que está dispuesto al sacrificio personal. En ese aspecto Connor es aquel que cumple con las funciones del arquetipo del héroe. Desde la función psicológica, Connor representa el yo. Toda la historia se desarrolla desde la perspectiva de un niño que se separa de su entorno escolar, no cuenta con amigos, es golpeado por otros compañeros de su salón, nadie se acerca a hablar con él ni él se permite algún tipo de relación con alguno de sus

pares. Tampoco busca generar un vínculo con su abuela, quien es su familiar directo. Connor solo decide relacionarse con su madre. El niño presenta una disyuntiva en su interior.

Desde la función dramática, los primeros minutos de la historia se muestra que el niño ha sacrificado sus etapas de infante por cuidar a su madre y en el proceso, Connor sufre abusos, frustraciones, desesperanza, entre otras emociones.

El miedo a la muerte de un ser querido es uno de los sentimientos universales más poderosos, ese temor expresa el niño desde el inicio de la historia: su mayor miedo es perder a su mamá y siendo tan joven cuida de ella, hace los quehaceres de la casa, se alimenta, se asea y se alista para ir a la escuela, actividades que comúnmente suelen hacer las madres para ayudar a sus hijos a realizarlas. La preocupación por la madre hace que el niño se aisle en su espacio y busque estar el mayor tiempo posible con ella, aferrándose a su presencia mientras todavía la puede ver. Sin embargo, la enfermedad no se lo permite. La frustración y el miedo hacen que héroe destroz todo, golpee, sienta culpa y vergüenza a la vez, más la verdad escondida que lo atormenta hace que el niño busque castigo, como se muestra en las preguntas que realiza a su padre y a la directora de la escuela, quienes son las autoridades de su entorno y que le dieron la misma respuesta.

Connor: ¿No vas a castigarme?

Padre: ¿Cuál sería el punto de eso?

Además de la conversación de Connor con el monstruo después de haber dicho la cuarta historia, su verdad:

Connor: ¿Por qué no me mató?

Merezco un castigo. Merezco lo peor

Monstruo: ¿Lo crees?

Gracias a estas partes del diálogo, denota la inquietud del héroe y la comprensión del otro personaje adulto. Ellos saben que la situación en la que vive el héroe es difícil y lo que el niño haga es entendible al gran dilema que se está afrontando: la enfermedad de la madre.

En el transcurso de la historia, Connor va recibiendo lecciones gracias a las historias del monstruo: la primera, la bruja y el príncipe; segunda, el sacerdote y el apotecario y la tercera, el hombre invisible. Las historias mostraban las complicaciones de los seres humanos, que pueden tener cualidades y defectos, que las personas no son polares que se diferencian en ser bueno o malo, que existe contradicciones las cuales denominaríamos “grises”. Estas lecciones le son útiles a Connor para poder aceptarse así mismo sin sentir culpa ni vergüenza.

La primera lección aprendida por el niño es “creer es la mitad de la sanación”, que viene de la segunda historia del sacerdote y el apotecario. El niño recuerda que parte de la sanación es tener fe en la cura, esta enseñanza le da esperanza cuando su madre está por experimentar el último tratamiento contra su enfermedad, una cura que proviene del árbol de tejo. Connor confía que el monstruo ayudará a su madre a curarse, aunque el monstruo le haya dicho que no es el responsable, y con el tiempo el nuevo tratamiento no funciona.

El héroe se queda un tiempo sin un mentor, el monstruo deja de visitarlo después de su encuentro sobre el último tratamiento de Lizzie, la madre de Connor. El niño se queda solo para afrontar la despedida de su padre; sin embargo, recibe orientación por otra persona, su madre Lizzie. Mediante un video, Connor puede ver a su madre más joven enseñándole a pintar, lo que lo motiva a sumergirse en su mundo, su pasión el dibujo, para canalizar sus emociones como una catarsis. De igual manera, el niño espera al monstruo a la hora de siempre, 12:07am, pero el monstruo no aparece. Connor sigue sumergido en su soledad y su mundo mientras espera ayuda de él.

Cuando Connor se siente muy desolado, pierde el control ante su rabia y frustración al escuchar a Harry, el compañero que lo golpeaba, decirle:

Harry: Creo que por fin lo entiendo. Después de todo este tiempo lo único que quiere es a alguien que te dé una golpiza. Pero ¿sabe qué? Ya no seré yo. Adiós, O'Malley. Ya no te veo ahora eres invisible para mi también.

Parte de lo dicho por Harry era la verdad oculta del héroe solo que en ese momento no estaba listo para aceptarlo, aun no terminaba su aprendizaje con el monstruo. No obstante, ser invisible desata nuevamente su frustración, pues esa misma sensación ha estado viviendo el niño desde que su madre empeoró. Esta vez el niño actuaría en contra. Su decisión de actuar llama al monstruo que aparece para contarle la tercera y última historia: el hombre invisible. El monstruo acompaña al héroe a enfrentarse a golpes contra Harry mientras grita: *¡No soy invisible!*

Luego, la muerte de su madre esta próxima. El héroe no necesita que se lo digan, pero ya lo sabe. Lizzie le dice que ya no queda más tratamientos por seguir y que lamenta tener que dejarlo. Las emociones vuelven a embargar al niño, su interior se encuentra desequilibrado. Sin embargo, Lizzie busca tranquilizarlo diciendo:

Lizzie: Un día, si recuerdas y te sientes mal por estar tan enojado que no pudiste ni hablar conmigo, tienes que saber que está bien. Que yo lo sabía porque sé todo lo que necesitas decirme sin que lo digas en voz alta y si necesitas romper cosas, por Dios, rómpelas. Rómpelas bien y muy fuerte y yo estaré ahí, Con.

Gracias a las palabras de su madre, el héroe deja de sentirse avergonzado por las cicatrices de sus manos por los golpes en la pelea con Harry y por destrozar muebles.

En el momento determinado, el héroe debe decir su verdad, contar la cuarta historia. A primera instancia el héroe entra en negación. El monstruo debe de empujarlo y presionarlo para que la diga en voz alta, hace que reviva su pesadilla de manera real. El niño aún se mantiene en negación, el monstruo ejerce más presión sobre él, el niño está casi por morir cuando grita su verdad: quería que acabe del dolor que siente incluso si eso implicaba perder a su mamá.

El héroe se enfrenta su tesoro más escondido, su sombra interna, para poder liberarse del monstruo. El momento del sacrificio ha llegado, el héroe debe liberar aquel deseo reprimido para poder sobrevivir. Una vez dicho su verdad, el niño se deja caer avergonzado por su deseo, el monstruo lo sostiene. El niño continúa diciendo su verdad: al inicio creía que su madre mejoraría, pero luego se dio cuenta que la enfermedad iba empeorando, que prefería escuchar y creer las

mentiras de una recuperación, aunque el dolor lo estaba sofocando. El niño se dio cuenta que su madre le decía que estaba bien para su tranquilidad, pero eso también le causaba dolor y quería que todo acabe pronto, pero tenía miedo. Emociones encontradas que soportaba el héroe. El monstruo lo guía para que el niño pueda liberarse de su culpa con su última lección

Monstruo: Sólo deseabas que terminara el dolor, tu propio dolor. Es el deseo más humano que existe. Al final, Connor, no es importante lo que piensas. Sólo es importante lo que haces.

Gracias al monstruo, el héroe aprende a decir su verdad sin tener culpa, que está bien decir lo que siente ante su madre, aunque sienta miedo. Finalmente, el niño debe enfrentarse a su mayor temor: la muerte de su madre, Connor se acerca para poder despedirse aferrándose a ella, decir su verdad lo libera de la culpa y enojo. El héroe presencia la muerte de su madre a las 12:07am acompañado de su abuela y el monstruo. El pequeño héroe ha podido restaurar su tranquilidad, su culpa se ha ido.

El niño Connor es el héroe herido cuya herida interna nace del deseo de que se termine el dolor por la enfermedad de su madre. Este oscuro deseo es su sombra interna pues es lo que le impide avanzar y aceptarse. Su viaje consistió en sanar esa herida para poder reponerse internamente, logra el equilibrio. Gracias al monstruo, el niño pudo enfrentarse a su sombra y poder finalmente aceptar la muerte de su mamá sin ningún remordimiento.

Relación de personajes con los arquetipos que desarrollan en la historia:

Tabla 5
Relación de personajes y los arquetipos según Vogler (2002)

Connor O'Malley	Héroe herido + Sombra → Héroe
Lizzie O'Malley (madre)	Mentora caída
Harry (compañero)	Sombra → Embaucador
Monstruo	Heraldo → Mentor → Figura cambiante → Mentor
Mrs. Clayton (abuela)	Heraldo negativo → Herald → <i>Aliada</i>
Liam O'Malley (padre)	Figura cambiante → Embaucador → Herald → Figura cambiante

Fuente: "El viaje del escritor" de Vogler, Christopher, del año 2002

Elaboración propia de la investigadora.

Interpretación: Los personajes cambiantes que evolucionaron sus arquetipos para que puedan ayudar al héroe fueron: primero, el monstruo, el más importante, fue un personaje que comenzó con un arquetipo que representaba cambios para el héroe, pero con el desarrollo de la historia llegó a convertirse en el mentor que aconsejó y acompañó al héroe en su travesía de inicio a fin. Segundo, el arquetipo inicial de la abuela, quien se mostró desafiante, mutó para terminar convirtiéndose en la aliada y compañera en el dolor. Finalmente, el cambio de arquetipo de Harry, uno de los niños que abusaban del héroe. Primero se visualizó como sombra puesto que no se comprendía el por

qué se las agresiones, luego se comprende que su presencia en la historia es utilizada por nuestro héroe como una forma de canalizar su dolor interno a un dolor físico puesto que el dolor interno generaba más dolor. Además, un personaje puede ser un híbrido y poseer más de un arquetipo como es el caso del monstruo.

3.1.5. Estructura y viaje

Tabla 6
Estructura de historia y viaje del héroe

		Secuencia		Viaje del héroe de Vogler	Paradigma de Syd Field
Nº	Contexto	Contenido			
1	El día de Connor.	Connor hace los quehaceres de la casa. Su mamá, Lizzie, está enferma. El niño sufre maltrato por Harry y unos chicos del colegio. Pero siempre regresa a casa para estar con su mamá,		Mundo ordinario	
2	Sueño de Connor	A las 12:07am se aparece el monstruo. Le dice que vendrá a visitarlo para contarle tres historias y Connor debe contrale la última historia.		Llamada de aventura.	Primer acto
		Connor piensa que el encuentro con el monstruo fue un sueño. Para reconfortarse se recuesta al lado de su madre. Connor se acerca al árbol de la colina dudando de la experiencia.		Rechazo de la llamada	
3	Presencia de la abuela	La abuela aparece para ayudar a Lizzie con su enfermedad y con Connor. La abuela propone a Connor mudarse con ella. Connor se rehúsa y afirma que su madre estará bien pero Lizzie recae.		Encuentro con el mentor y la travesía del primer umbral	Primer nudo de la trama
		12:07am aparece el monstruo. Connor pide ayuda para deshacerse de la abuela. Monstruo relata la primera historia: la bruja y el príncipe. El monstruo le dice que no lo tiene que salvar de su abuela.			
4	Preocupación por su madre	Después de la recaída de Lizzie, Connor habla con su madre. Lizzie le dice que debe regresar al hospital por tratamiento. Connor descarga su frustración rompiendo cosas pero no es suficiente, luego va a provocar a Harry y éste lo golpea junto con dos chicos.		Las pruebas, aliados y enemigos	
5	Nuevo ambiente	Connor va a la casa de su abuela y encuentra una habitación misteriosa. El padre de Connor aparece y hay una tensión con él. Le habla de su familia y lo invita a visitarlo porque Lizzie está mal.			

		Connor está molesto y empieza a botar cosas de la sala.	
6	Descarga de frustración	Connor rompe el reloj de la abuela y llama al monstruo marcando las 12:07. El monstruo aparece y le cuenta la segunda historia: el apotecario y el sacerdote. Connor en su transe destruye toda la sala de la abuela. La abuela al verlo queda en shock y bota un mueble por la cólera.	
7	Consecuencias	Connor busca a la abuela después del incidente, pero solo encuentra a su padre. Su padre da noticia que Lizzie está empeorando, Connor pregunta si será castigado pero su padre y este le dice que no.	
8	La verdad de sus padres	Mientras Connor y su padre limpian la sala. Su padre encuentra videos de Connor y le comenta sobre su vida junto a su madre. Su padre le enseña la lección de que no existe finales felices.	Segundo acto
9	Nuevo tratamiento	Lizzie le dice que no está respondiendo el tratamiento pero que intentarán con un tratamiento nuevo. Connor tiene esperanza. Connor espera al monstruo a las 12:07am el monstruo aparece, pero le recuerda la cuarta historia y se va. No le cuenta la tercera historia.	
10	Connor se queda solo	El padre empaca se va y se despiden. Connor no acepta que Lizzie puede morir, cuenta sobre el monstruo, pero su padre no le cree. Connor escucha la voz de su madre proviniendo de la sala. La abuela estaba viendo los videos de Connor. Ambos se entristecen. Connor dibuja guiado por la voz de Lizzie y espera al monstruo, pero no regresa. Por otro lado, Lizzie empeora.	Aproximación a la caverna más profunda
11	No soy invisible	Connor está en la cafetería. Harry se acerca y le dice que es invisible para él. Connor enfurece y aparece el monstruo detrás de él a las 12:07pm. Le cuenta la tercera historia: el hombre invisible. Connor golpea a Harry junto con el monstruo. Connor es enviado a la dirección, él pregunta si lo castigarán, pero le dicen que no.	Odisea
12	Triste aceptación del final	Una profesora ingresa para dar malas noticias de Lizzie. Connor y la abuela van a ver a su mamá. Está grave. Lizzie ve las manos de Connor y le dice que está bien si se siente	Segundo nudo de la trama

		molesto o si necesita romper cosas. El tratamiento del árbol de Tejo no funciona y no hay más tratamientos.		
13	Verdad: dilema de Connor	Connor sale molesto y corre hacia la colina del árbol. Despierta al monstruo y le reclama. El Monstruo pide la cuarta historia: la pesadilla de Connor. Connor se niega. Monstruo exige la verdad. Connor finalmente acepta que deja morir a su madre en el sueño. Piensa que merece ser castigado por desear eso.	La recompensa	
		Monstruo relaciona la verdad de Connor con las historias que le contó.	Camino de regreso	
14	Muerte de madre.	Abuela encuentra a Connor. Van rápido al hospital. Abuela y Connor se reconcilian y llegan al hospital a tiempo. Abuela y Connor se prepara para la muerte y se despiden. El monstruo aparece detrás de Connor, le dice que es el final del cuarto cuento. Lizzie ve al monstruo antes de morir.	Resurrección	Tercer acto
15	El misterio resuelto	Abuela y Connor van a la casa. La abuela le da la llave del cuarto misterioso, será la nueva habitación de Connor. Connor descubre que el cuarto era de su madre y que ella conocía al monstruo.	Retorno con el elixir	

Fuente: "El viaje del escritor" de Vogler, Christopher, del año 2002; "El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones" de Field, Syd, del año 1994.

Elaboración propia de la investigadora.

Nota: El prólogo de la historia no se consideró para el paradigma ni para las doce etapas del héroe.

Nota 2: Los nombres de los contextos fueron considerados por la investigadora. No hay registro de que sean llamados así por el guionista ni por el director.

Interpretación: La estructura del paradigma y la travesía del héroe es visiblemente válida en la historia de *Un monstruo viene a verme*. Cumple los tres actos y nudos de trama del guion. Por otro lado, no cumple en su totalidad con el modelo del viaje del héroe, se desarrollan todas las etapas mas no en la estructura propuesta. Las doce etapas del héroe no necesariamente comprenden una secuencia en su totalidad, como se observa, hay etapas que segmentan una secuencia como *La recompensa*; y, por otro lado, hay etapas que comprenden más de una secuencia como el caso de la *Odisea*.

3.1.6. Análisis del viaje del héroe

Como se ha visto en el capítulo anterior, Vogler propone doce etapas que conforman el viaje del héroe que pueden manifestarse en cualquier historia y en el orden que una historia lo requiera. En el apartado anterior, se ha visto cómo Connor cumple con el arquetipo del héroe al haber pasado

por transformaciones internas; a continuación, analizaremos el camino de transformación en las etapas del viaje del héroe:

Mundo ordinario

Se contextualiza la realidad del héroe: un niño que se encarga de cuidar a su madre enferma y que carga una gran responsabilidad. Nos retrata la personalidad de Connor, su gusto por la pintura. Siendo esta técnica una forma de expresarse y olvidarse de su alrededor, la escuela y su hogar. Aparece en profesor quien se muestra predispuesto a apoyar a Connor en lo que éste le permita, pero Connor se muestra renuente. Luego se retrata otra realidad, el maltrato que sufre Connor en la escuela por parte de sus compañeros de aula Harry y sus amigos. A pesar de ello, nuestro héroe regresa tranquilo a su hogar donde lo espera su madre. Por primera vez se visualiza a la madre, su condición física muestra su delicada salud. El enfoque es: el protagonista sufre los dos tipos de dolor: emocional (por la delicada situación de la madre) y físico (por los golpes de Harry y Steven).

Mientras Connor observa la película King Kong al lado de su madre, empatiza con el simio gigante por sentir la misma soledad y desesperación. Luego, se refugia en su dormitorio donde puede dibujar tranquilo.

Llamada de aventura

Mientras Connor está inmerso en su mundo, un monstruo aparece saliendo del árbol de tejo en la colina y se acerca a Connor, lo intimida. El monstruo le dice que vendrá a contarle historias y que, al finalizar, Connor deberá contar su verdad la cual será la cuarta historia. La exposición de la narración de la cuarta historia es la llamada de aventura.

El héroe mostró la primera señal de valentía al heraldo, es decir, hizo frente al monstruo, quien representó el miedo y el cambio para el protagonista. Connor se escondió cuando el monstruo estuvo en su ventana, se enfrentó al monstruo solo cuando el este mencionó la frase: *¿Por qué no corres con tu madre?* Haciendo que nuestro héroe se llenara de valor y la defendiera a costa suya. Este acto demuestra que el héroe deja la actitud pasiva cuando se trata de su madre y de los posibles peligros en las que ella se encuentra, lo que demuestra el amor del hijo.

Rechazo de la llamada.

La primera acción de negación de la llamada de aventura del héroe es pensar que no era real y que el monstruo fue producto de su vasta imaginación. Por ello Connor se refugia en el dormitorio de su madre y al día siguiente se acerca al árbol de tejo a observar si había una posibilidad de que este pudiera levantarse, se niega a creer en la existencia del monstruo.

Después de la visita del monstruo, Connor intenta seguir en su mundo ordinario sin considerar a otro agente de cambio, su abuela. Ella aparece en escena con un perfil de autoridad, buscando el bienestar de Lizzie y de Connor, pero la negativa de ambos hacia las intenciones de la abuela no se deja esperar. Connor rechaza la premisa de mudarse donde su abuela y se resiste al cambio. El héroe sostiene una postura cortés ante su abuela por ser una autoridad en su familia,

pero con el cambio que implica su abuela, el héroe se convierte en insolente y desafiante. Toda esa actitud se quebró ante la recaída de su madre.

Con las primeras recaídas, la primera en aceptar la ayuda de la abuela es Lizzie debido a que se va haciendo notoria su delicado estado de salud. Connor, por unos segundos, mostró miedo. Siendo la abuela la única en saber reaccionar ante esas situaciones de crisis. Connor trata de aferrarse a la premisa de que su madre está bien, pero, visiblemente, ella se va deteriorando, Lizzie intenta calmar a su hijo mostrando fortaleza. Como madre, busca que Connor no se asuste y le expresa la afirmación: “estoy bien”, causando que el héroe aún no sea consciente del problema. El niño se mantiene hermético ante la situación, aún no acepta la ayuda ni medita la posibilidad de llevar a Lizzie al hospital.

Encuentro con el mentor

El entorno de Connor va anunciando la llegada del monstruo, los objetos alrededor tiemblan, la puerta se agrieta, la luz titila. El héroe supera su miedo y se dispone a encontrarse con el monstruo, esta vez el monstruo no se muestra desafiante como guardián del umbral, sino con una postura más calmada y amigable: mentor. Connor se encuentra con el monstruo porque pensó que este podía ayudarlo a vencer a su abuela. En cambio, el monstruo le dice que su objetivo era contarle historia de cómo venció a sus enemigos, consiguiendo empatía con Connor, por lo que el héroe acepta su presencia e historias.

La travesía del primer umbral

En esta etapa se le considera a la aceptación de Connor a sumergirse en las historias contadas por el mentor, por ser un acto voluntario esta acción marca su transformación de rendición al cambio. El héroe acepta escuchar las tres historias y, por ende, contar su verdad al finalizar. Una vez que se comprometió en la travesía, no hay marcha atrás. Por otro lado, al zambullirse en el nuevo mundo no se encuentra con la máscara de guardián del umbral, solo se encuentran el mentor y el héroe.

Las pruebas, aliados y enemigos

La etapa de pruebas, aliados y enemigos le permite al héroe probar los primeros cambios que se han generado después de ingresar al mundo especial. Aun el héroe está aclimatándose en la aventura, y es necesario distinguir quienes lo acompañaran en su misión o, en este caso, su dilema. En esta historia, no hay personajes enemigos; sin embargo, el héroe debe luchar consigo mismo, es decir su sombra, para poder aceptar su verdad y finalizar la cuarta historia.

A partir de esta etapa, Connor sufre el cambio que temía: su madre, Lizzie, debe regresar al hospital. Connor pierde toda posibilidad de retomar al mundo ordinario. Esto genera que el héroe deba afrontar el inevitable destino y observar quienes son sus aliados y enemigos. Lizzie decide enviar a Connor a la casa de su abuela debido a que debe internarse pues el tratamiento no está resultando como debe. Después de recibir la noticia, Connor muestra su frustración golpeando un bote de basura y debe reconocer la situación en la que se encuentra su madre, su salud está desintegrándose, siendo esto una prueba para el héroe y su familia. Al no ser suficiente los golpes

hacia el bote, Connor observa a Harry detenidamente provocando que este se acerque a Connor para agredirlo. De alguna manera, esto indica que Connor busca canalizar su ira y/o frustraciones internas a agresiones físicas.

El héroe se encuentra en un escenario desconocido para él, debe regirse a las nuevas leyes de una nueva autoridad. Connor es enviado por su madre a vivir con su abuela. Connor aún se encuentra en la búsqueda de aliados en el nuevo hogar donde permanecerá. La nueva prueba de su destino es estar alejado de Lizzie. El héroe aún se encuentra expuesto a pruebas. Pero, se muestra rebelde ante su abuela y lo desobedece en la primera oportunidad posible. Connor se muestra remiso al cambio.

El héroe sigue en su búsqueda de pruebas o posibles aliados. La llegada de su padre, a quien consideró como un posible aliado, pero al no saber con exactitud el motivo de su llegada lo deja confundido. Su padre le pide que vaya a Estados Unidos, pero de visita, esto entristece al niño porque se siente más solo y atrapado en la casa de su abuela. Connor aun busca cómo escapar del cambio del nuevo hogar y niega la posibilidad de muerte en su madre. Para el héroe, lo que sucede con Lizzie es rutinario y pronto mejorará, los cambios que han sufrido se reanudarán. Dicha negativa interrumpe el momento compartido y se finaliza con Connor en la casa de su abuela, solo y enfurecido.

El niño buscaba desahogar la pena, frustración e ira acumulada ante los constantes cambios. Llama al monstruo alterando el reloj a la hora 12:07 y escucha la segunda historia: el sacerdote y el apotecario. Mientras Connor estaba sumergido en el mundo especial, generaba destrozos en el mundo real, el monstruo incentivó al niño a liberarse destrozando los muebles de la sala de su abuela, el héroe pudo mostrarse a sí mismo y sus emociones gracias a su mentor. Si bien la acción traería consigo más problemas, le ayudó a Connor a por fin expresarse y conocer todas las emociones que tenía reprimidas dentro después de todo lo que había pasado.

Luego, cuando despertó del trance de liberación, al visualizar el resultado final de la sala de la casa sintió miedo nuevamente por desobedecer las normas de su abuela puesto que ella es la nueva autoridad y la relación entre ellos aun es tensa, volvió a sentir una mezcla de emociones. El héroe, al liberarse, se ha permitido avanzar y ese paso le trajo consecuencias no previstas por él mismo ni por los demás personajes. Justo después, la abuela regresa y observa todo el desastre, Connor debe enfrentar las consecuencias de sus actos. Ahora, el nuevo desafío del héroe es mejorar la relación con su abuela.

El objetivo de conversar con la abuela después del incidente es postergado pues ella se refugia en una habitación misteriosa, Connor espera afuera, pero es en vano. A la mañana siguiente, el héroe se encuentra en la fase post transformación. En esta etapa todo el entorno se encuentra calmado, como momento post guerra, la vivienda está en silencio y apenas se distingue un sonido proveniente del primer nivel de la casa. Connor, ya calmado y liberado, desciende con la determinación de disculparse con la autoridad de su abuela. El héroe aún se mantiene en reconocer su error sin doblegarse. Pero esa oportunidad se desvanece al descubrir que no era su abuela quien se encontraba en la cocina, sino su padre. Al dialogar con su padre, este le comunica que Lizzie

está empeorando, otro obstáculo para el héroe. Connor al escucharlo se asusta, se preocupa y pide verla. Liam no le da una respuesta afirmativa, continúa conversando con el niño.

Su padre, Liam, narra la historia de su familia mucho antes de que Connor naciera. El niño descubre porqué su padre migró a otro país y a conocer más del pasado familiar. Al principio, Connor siente gozo al escucharlo, luego se siente responsable de los sueños truncos de su madre y por la separación de ambos padres. Liam le explica de que la vida no siempre tiene un final feliz y que no estuvo en el mismo camino con Lizzie. Aquello permitió ver la vulnerabilidad de Liam, considerándolo como un posible aliado o alguien en quien podría contar para que lo acompañe en su misión.

Aparece otra prueba difícil para el héroe: Lizzie no responde al tratamiento, debe realizar un último tratamiento. La posible realidad de que Lizzie no resista y fallezca está más cerca de Connor, incluso él teme considerarla. Sin embargo, un dato importante es que uno de los componentes del medicamento proviene del árbol de tejo. El niño al saberlo recuerda la historia del monstruo y aplica lo aprendido: hay que creer en la cura. El héroe comienza a hilar las historias del monstruo a su realidad y considera que la presencia del monstruo sirve para salvar a su madre. Ese aprendizaje le sirvió al héroe a levantarse anímicamente y seguir con la esperanza de seguir con su familia. Pero, en su encuentro con el monstruo le exige que la cure. Sin embargo, no recibe una respuesta afirmativa y el niño se confunde pues pensó que había cumplido con la enseñanza del relato. La incertidumbre lo acompaña.

Aproximación a la caverna más profunda

El héroe se va acercando al momento más peligroso de su viaje, la odisea. Esta aproximación le permite detenerse y reconsiderar toda la información brindada anteriormente y en quienes puede apoyarse. Al inicio de esta etapa se demuestra que el padre Liam no estará para acompañar a Connor en el viaje como lo había hecho anteriormente, comprende que en el mundo ordinario estará solo. Se han anunciado los cambios que repercutirán en el niño y éste debe prepararse para ellos. El primer acto de preparación fue aceptar la partida de su padre, pues sabía que no volvería a verlo pronto, canaliza su dolor destrozando las partes de muebles de la sala para luego limpiar el desastre como enmienda al dolor de la abuela.

El héroe se prepara internamente para la odisea y para ello se sumerge en la soledad. Además, reevalúa quienes son sus aliados, el monstruo no volvió a acercarse a las 12:07am por más que el niño lo esperaba. Después de varias pruebas, el héroe se encuentra perdido y solitario, se va hundiendo en su proceso de transformación, pero la madre le ayuda a levantarse. Un video de Lizzie le recuerda al niño que no está solo pues aún no ha llegado el momento de la tercera historia del monstruo, lo cual significa que pronto el mentor volvería a parecer. Mientras tanto Connor se prepara sumergiéndose en la pintura, recordando las enseñanzas de su madre y al monstruo. Al final, el héroe es el único que debe realizar la travesía.

Odisea

Se va anunciando el enfrentamiento de mayor temor para el héroe. Primero, el héroe finalmente hace frente hacia el personaje que canaliza todas sus emociones frustradas y negativas, para Connor era una lucha de él contra su lado oscuro.

El niño cruza mirada con Harry quien lo estuvo observando minutos antes, esta vez Harry no se acerca para agredirlo, sino para decirle que Connor es invisible para él. Ser considerado invisible destruía la necesidad de reconocimiento de Connor, quien ya sentía dolor y enojo por la situación de Lizzie. Ser invisible significa que no existes, por ende, no importas. Dicha afirmación terminó de enfurecer al niño por todas las emociones acumuladas y decide enfrentarse a Harry con la ayuda del monstruo. El mentor apareció a las 12:07pm para narrar la tercera historia y ayuda a liberarlo, una vez más. Connor no se siente solo, reconfirma al monstruo como su compañero, aliado y mentor en su viaje. Solo le queda enfrentar el mayor temor de todos. La verdad de Connor se aproxima.

Por otro lado, al presentarse a la directora para recibir el regaño y la sanción, ella menciona las sanciones que corresponden al caso, pero reflexiona y prefiere enviarlo a clase. Connor pregunta el motivo por el cual no recibe castigo y ella pregunta cuál sería el caso, la misma frase utilizada por su padre al responderlo por el desastre de la sala de la casa de la abuela. El héroe sospecha que su entorno sabe algo que él aún desconoce. Su mayor temor está por aproximarse.

Segundo, Connor descubre la información del entorno, su madre está a punto de morir, el obstáculo: el tratamiento de árbol de tejo no funciona, no hay tratamientos por hacer. Connor se dirige al hospital, se acerca a ella con miedo y tristeza, el héroe sabía el motivo de su llamado, lo presentía. Tiene la última charla con Lizzie, el tratamiento no funcionó y llegó el momento por el cual el niño ha querido escapar, aceptar el final de la lucha. Lizzie se despide de su hijo con las fuerzas que le quedan, pero al héroe le cuesta aceptar el término del tratamiento, reprime su llanto y no permite un acercamiento de su madre. Sentimientos encontrados lo abordaron, su enojo hizo que retirara sus manos para que su madre no lo tocara. La madre, al verlo frustrado, conforta a su hijo diciéndole que no debe cohibirse, que estaba bien, que sabe lo que siente y que siempre estará a su lado. Connor se sorprende, pues por primera vez su madre le dice que está bien lo que siente, que está bien sentirse enojado.

El héroe experimenta una crisis emocional y corre hacia la colina para cuestionarlo. El monstruo aparece, el niño descarga su ira contra su mentor hasta agotarse y termina en llanto. El monstruo reclama por la cuarta historia, Connor se niega, el miedo le impide afrontar el obstáculo que le exige su mentor, empero la proyección de la pesadilla de Connor comenzaba. Llegó el momento de afrontar el mayor miedo del héroe, su verdad. Connor revive su pesadilla, sostiene a su madre hasta que cae. El héroe primero negó tener una verdad, pero el mentor insiste, presiona e incluso amenaza de muerte al héroe. El niño se resiste hasta que no puede con la presión y grita su mayor deseo reprimido: que acabe del dolor, incluso si eso implicaba perder a su madre. El niño acepta que, en sus pesadillas, siempre deja caer a su madre porque no soportaba el dolor, podía sostenerla, pero prefería soltarla.

Recompensa

Gracias a la confesión el héroe por fin se sintió liberado, la tranquilidad es la recompensa de su aventura. Connor reconoce que ya conocía el final de la lucha de Lizzie, que se auto engañó para sobrellevarlo. Quería creer que su madre podría vencer la enfermedad, pero a su vez, era doloroso verla vivir por él, el niño quería que su dolor terminase. Además, acepta que el sentimiento de culpa fue el motivo por el cual siempre preguntó por su castigo pues se sentía en falta por desear su tranquilidad a costa de la vida de Lizzie. El niño sentía una mezcla de emociones que lo inculpaban por la desdicha que sufría su madre por tratar de protegerlo.

El monstruo termina su rol de mentor al darle una última lección: su deseo por terminar el dolor no estaba mal, era un deseo natural y universal. No debe considerarse alguien malo puesto que los seres humanos no pueden ser catalogados como bueno y malos, sino que las personas pueden tener cualidades buenas como defectos. No hay verdades absolutas. Lo que hace la diferencia entre unos y otros son las acciones: lo importante no es lo que piensa, sino lo que hace. En el caso del niño, Connor cuidó de su madre y asumió responsabilidades desde corta edad, sus pensamientos no lo definen.

El camino de regreso

Luego de enfrentar su verdad, Connor está listo para regresar a su realidad, pero se encuentra agotado, el niño descansa antes de regresar a su destino. La abuela encuentra a Connor durmiendo a los pies del árbol de tejo, lo apresura para ir al hospital pasándose los semáforos y señales de tránsito. El héroe está más cerca del último encuentro con Lizzie, tiene miedo, pero a la vez está tranquilo, el sentimiento de culpa ya no lo atormenta. La abuela se detiene frente a las vías del tren. Connor, llorando, se disculpa con la abuela por la sala y por todo. La abuela lo escucha, le dice que no es importante e intenta mejorar la relación entre ambos proponiendo un aprendizaje mutuo debido a Lizzie. El niño reconoce a su abuela como parte de su familia, limpian asperezas y concilian para seguir el camino juntos. El héroe comienza a sentir la tranquilidad interior como consecuencia exponer su verdad.

Resurrección

El héroe debe enfrentar su mayor miedo, la muerte de su madre. Su abuela lo acompaña al igual que el monstruo. Al principio, el niño siente miedo, no sabe qué hacer y su mentor le ayuda diciéndole que debe decir la verdad. Connor, triste, se aferra su madre. Lizzie lo consuela y sostiene la mano de la abuela, se despide de ambos. Segundos después, la madre observa al monstruo y cierra sus ojos. Finalmente, Connor puede dar el último adiós a las 12:07am, logrando así la transformación final.

Retorno con el elixir

Connor regresa a la casa de su abuela, el cual será su nuevo hogar. Al llegar a ella su abuela le informa que la habitación misteriosa será su nueva habitación. Connor descubre que su nueva habitación solía ser propiedad de su madre pues encuentra sus antiguos objetos y un cuaderno de dibujos. El niño hojea los dibujos de su madre cuando era una niña, al pasar unos cuentos observa

algunos personajes de las historias contadas por el monstruo y, por último, encuentra el dibujo del monstruo con su madre. El héroe comprende que su madre vivenció lo mismo que él, que el monstruo ayudó a su madre a enfrentar la muerte de su padre. Por ese motivo Lizzie pudo ver al monstruo antes de fallecer. La memoria de su madre, Lizzie, quedará para siempre en Connor.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1 Discusión

El estudio de las características del héroe en la narrativa de la trilogía del director Bayona ha permitido explorar definiciones y posturas múltiples de lo que se entiende por aquel personaje y obtener resultados favorecedores en medida que los objetivos de esta investigación se han visto cumplidos, pudiendo comprobar que efectivamente el arquetipo del héroe y el viaje del mismo en personajes protagonistas de la trilogía del director Bayona. Si bien, este estudio se sedimenta en la teoría del estudioso Christopher Vogler, los resultados arrojados bajo el análisis de las historias se relacionan con las bases teóricas expuestas por otros autores y los estudios previos.

Puesto que encontrar una sola definición del héroe es complicada. Los resultados arrojados en esta investigación son incompatibles con la concepción de la tradición griega del héroe, tal como algunos autores (Bauzá, 1998; Prósper, 2005; Berrío, 2016) lo definen como seres con la dualidad dios-humano, poseedores de cualidades superiores a la del hombre común siendo las más destacadas la fortaleza, valentía y moralidad, de modo que esta representación del personaje se acepta como única forma válida en historias cinematográficas. Pero, sí compatibles con la idea de la asignación de la figura del héroe por medio de la maduración y crecimiento, como lo designa Campbell (1959) en su viaje monomítico y el guionista Vogler (2002) en su viaje del héroe. Los héroes de las historias de Bayona no presentan ningún rasgo de origen divino, poseen cualidades físicas estándar que fácilmente pueden ser confundidas con su entorno; sin embargo, las acciones de valor de estos personajes fueron determinantes para estos puedan llegar a convertirse en héroes.

El análisis de esta investigación tiene cierto grado de congruencia con el estudio previo de Estévez (2016) donde señala una serie de características del héroe, basado en su investigación de relatos, las cuales los héroes de Bayona cumplen algunas. Cabe resaltar, que muchas de las características propuestas por la autora manifiestan a un héroe con herencia griega como los rasgos excepcionales, el origen desconocido, la relación complicada con la comunidad, el sacrificio social, entre otros, son propias de los héroes sociales, con ideales de justicia y considerados modelos a seguir que configuran a un héroe clásico como lo denomina Cano-Gómez (2012). Los héroes de Bayona no encajan en ese tipo de héroe. Por otro lado, las particularidades de generar acción, poseedores de valores universales, libertad de acción, recorrido de camino y asesoría de un maestro son similares a lo que Vogler (2002) considera principales para el héroe y en ese efecto los personajes de Laura, Connor y Lucas fueron los que realizaron acciones decisivas, desglosando una serie de conflictos internos y externos en sus historias pero que finalmente lograron cumplir el objetivo personal.

La teoría de Vogler (2002) señala que el viaje del héroe es un principio de conducta de la narración de historias, no es una regla, es una manifestación de la observación, no es producto de la invención. Es, más que nada, una guía para todo aquel que quiera narrar historias que inviten a explorar sentimientos escondidos en sus oyentes o audiencia. Para ello, el autor enlista una serie de arquetipos que son las figuras más recurrentes en las historias de toda índole como es el héroe, el mentor, la sombra, el embaucador, el heraldo, entre otras.

En primer lugar, el análisis a los personajes protagonistas determinaron que cumplen con las funciones psicológicas y dramáticas propias del arquetipo del héroe del autor. Es decir, los tres personajes cumplieron con la función psicológica del “yo” en sus respectivas historias. Asimismo, sucede con las funciones dramáticas de la identificación con la audiencia, el crecimiento, ejecutar la acción, el sacrificio, los defectos y el enfrentamiento con la muerte. Cabe resaltar que las funciones dramáticas no contemplan solo el sentido tradicional del héroe, sino que el autor amplía la visión de estas y pueden ser simbólicas o internas. Es por ello, que los personajes de la narrativa de Bayona encajan en el arquetipo del héroe pues sus aventuras del mundo ordinario al mundo especial muchas veces suceden en el mismo espacio físico. La diferencia de un mundo y otro son por la fantasía, como es el caso de *Un monstruo viene a verme*, o por la fe del personaje, como es el caso de *El orfanato*.

Por esto, los valores universales que poseen los héroes de Bayona son el amor madre-hijo. El valor de Laura es el amor hacia su hijo y el de Lucas y Connor, amor hacia la madre. Es por esta característica que la prensa española catalogó las tres primeras películas de Bayona como su trilogía lo cual se convirtió en nuestro objeto de estudio. Estos valores universales fueron los ganchos que emparentaron con la psique del espectador pues evocaron al sentimiento más primitivo que experimenta todo ser humano al nacer, por lo cual permitió que las historias sean creíbles y se queden en el inconsciente de la audiencia.

De la misma manera, las imperfecciones de estos héroes hicieron más atractiva la historia, pues subsanar aquellos defectos hace que el héroe madure y crezca, generándole un arco de personaje. Un principio fundamental para que un personaje sea llamado héroe es el aprendizaje y efectivamente los héroes de Bayona cumplieron con la enseñanza. Conviene subrayar la resistencia que opusieron los personajes infantiles a las lecciones, como un acto de rebeldía podría decirse pero que finalmente, aprendieron e interiorizaron la enseñanza. Esta resistencia es característica de héroes reticentes, una variante del héroe, pues Laura y Lucas, fueron forzados a comenzar una aventura que no estaban dispuestos a asumir. Connor, por su parte, desarrolló el tipo del héroe herido que fusionaba el héroe con el arquetipo de la sombra pues esta era la manifestación de sus heridas internas que le impedían avanzar.

Por otro lado, el sacrificio y el enfrentamiento con la muerte son dos funciones cuyos nombres de por sí dan la idea de una abnegación de la vida del héroe. Sin embargo, las funciones no implican una muerte propiamente dicha, Vogler (2002) señala al sacrificio como el “desprenderse de algo de mucho valor” (p.66). En los antiguos tiempos se entendía que la vida era lo más sagrado para uno, pero para los héroes de Bayona su “algo de mucho valor” está estrechamente vinculado a su ser amado, por lo cual, los sacrificios que estos héroes está relacionado con su madre o hijo dependiendo de la historia. De la misma manera sucede con el enfrentamiento a la muerte, el autor menciona las posibilidades de una amenaza de muerte, una muerte simbólica del héroe o el presenciar la muerte del ser amado. De modo que, Laura se entrega a la muerte, Lucas es amenazado de muerte por las olas del tsunami y Connor también es amenazado de muerte por el monstruo además de presenciar la muerte de su madre.

En cuanto al estudio de arquetipos que desarrolló Agapito (2016), los protagonistas de la narrativa de Bayona desarrollan la figura del protector(a) pues las acciones ejecutadas por los personajes son a causa o consecuencia del cuidado a su ser amado. No ejercen la figura del héroe pues la autora lo asocia con la imagen del guerrero. “Esto es lo que hace único y querido a este arquetipo, porque puede alcanzar metas que suelen ser inalcanzables. Sus objetivos están enfocados en la superación personal o de la sociedad en la que habita” (p.36). Sin embargo, el objetivo de superación personal se reflejada en los personajes infantiles de Lucas y Connor pues las lecciones aprendidas por ambos personajes y los obstáculos por los que atravesaron les permitieron madurar al llegar a su destino.

El análisis determinó el uso de los demás arquetipos expuestos por Vogler (2002) tal como el estudio de Mato, 2015; Agapito, 2016 expone en relación a que los arquetipos no deben ser encasillados en un solo personaje, sino que su función debe ser dinámica; asimismo, el uso de arquetipos es necesaria e indispensable para reflejar la realidad humana y su inconsciente. Las figuras como el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador se realizaron en todos los personajes de los objetos de estudio como máscara. No obstante, el arquetipo que más se manifestó en todas las historias es el heraldo siendo personificado en diversos personajes en diez oportunidades, lo que demuestra la importancia de esta figura para generar cambios en la historia o impulsar al héroe a su transformación.

En segundo lugar, los resultados del análisis cinematográfico de las películas de Bayona han permitido demostrar que las doce etapas que comprende el modelo del viaje del héroe no necesariamente están presentes, en su totalidad, en todas las historias. El presente análisis es congruente con la afirmación de Vogler, en cuanto que el modelo propuesto es maleable, sin importar el orden en la que se desarrollen las etapas del viaje, la esencia del viaje seguirá intacta y que puede acomodarse en cualquier género en el que se desee narrar. Por tal motivo, los resultados arrojados demostraron lo siguiente:

Tabla 7
Resultados del análisis del modelo del viaje del héroe de Vogler (2002)

<i>El Orfanato</i>	<i>Lo imposible</i>	<i>Un Monstruo viene a verme</i>
Primer acto	Primer acto	Primer acto
Mundo ordinario	Mundo ordinario	Mundo ordinario
Llamada de aventura	Llamada de aventura	Llamada de aventura.
Rechazo de llamada	Travesía del primer umbral	Rechazo de la llamada
	Prueba, aliados y enemigos (Lucas y María)	
Llamada de aventura y Rechazo de llamada	Encuentro con el mentor	Encuentro con el mentor y la travesía del primer umbral
Segundo acto	Segundo acto	Segundo acto
Llamada de aventura y Rechazo de llamada (último)	Prueba, aliados y enemigos (Lucas y María)	Las pruebas, aliados y enemigos
Travesía del primer umbral	Aproximación de la caverna profunda (Lucas)	Aproximación a la caverna más profunda
Prueba, aliados y enemigos	Prueba, aliados y enemigos (Henry, Simón y Thomas)	Odisea
Encuentro con el mentor	Aproximación de la caverna profunda (Lucas)	
Aproximación de la caverna profunda		

Aproximación de la caverna profunda	Aproximación de la caverna profunda (Henry)	Odisea
Tercer acto	Tercer acto	Tercer acto
Odisea	Odisea	Odisea
Recompensa	Recompensa	La recompensa
Camino de regreso	Camino de regreso	Camino de regreso
Resurrección	Resurrección	Resurrección
	Retorno con el elixir	Retorno con el elixir

Fuente: “El viaje del escritor” de Vogler, Christopher, del año 2002; y “El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones” de Field, Syd, del año 1994.
Elaboración propia de la investigadora.

La película *Un Monstruo viene a verme* desarrolló las doce etapas de manera muy similar al modelo del viaje, con excepción de las etapas odisea y recompensa las cuales pertenecen al tercer acto. Los dos mundos que comprenden el viaje, como se dice líneas anteriores, se manifiestan en el mismo espacio físico. El mundo especial se expone gracias a: la hora de 12:07 de la noche y la mañana posteriormente, las visitas del monstruo y en los relatos estilo acuarelables donde se sumerge el héroe, estos últimos elementos son de mayor notoriedad con respecto al mundo especial por su falta a la realidad, el contraste del mundo ordinario. Además, el héroe no traspasa al mundo especial una sola vez como se entiende en la teoría de Vogler, lo hace en cinco oportunidades: dos, en los relatos animados; dos, solo se presenta el monstruo y una, donde el monstruo le muestra su poder.

Por otro lado, *El orfanato* contempla once etapas del viaje, la fase de retorno con el elixir no se ejecutó puesto que la heroína decidió no regresar al mundo ordinario por lo que voluntariamente permanece en el mundo especial; sin embargo, puesto que su recuerdo permanece en el corazón de su esposo, la fase de la resurrección se cumplió. Además, como la protagonista es una heroína reticente, las etapas de llamada de la aventura y rechazo de la llamada tienen mayor duración por lo que abarcan hasta el segundo acto, de esa manera su historia toma mayor ritmo a partir de la aproximación de la caverna. Al igual que la película anterior, los dos mundos que comprenden el viaje se manifiestan en el mismo espacio físico. Sin embargo, el desarrollo del mundo especial en esta historia presenta ciertas peculiaridades. La heroína reticente traspasa el umbral de la aventura de manera obligatoria, por lo que el mundo especial se muestra primero a la heroína por medio de sonidos de dudosa procedencia, pero Laura no lo acepta, no reconoce las señales del nuevo mundo. Conviene subrayar que por el género en el que pertenece la historia, el mundo especial es el mundo de los espíritus donde se encuentran los niños del orfanato y Tomás. Solo después de la enseñanza de la mentora, la heroína puede aceptar el mundo especial y transformar su espacio físico en acorde a los habitantes del nuevo mundo. Es decir, Laura cambia los espacios de su casa para ambientarlo al pasado del orfanato y es así que al iniciar el tercer acto recién podemos observar el notable contraste del mundo especial con el mundo ordinario.

Finalmente, la película de *Lo imposible*, como mencionamos en el apartado anterior, presenta dos perspectivas de la aventura: del héroe y del personaje del padre quien por momentos usa la máscara del héroe. Esta dinámica permitió desarrollar dos clases de etapas del héroe a partir de la travesía del mundo especial por tal motivo hubo: dos fases de prueba, aliados y enemigos y dos fases de aproximación de la caverna profunda. La etapa de la odisea, si bien también se

desarrollan desde la visión de los personajes, la esencia de la crisis central de la historia es evidente para la audiencia. Esta historia tampoco cumple con las doce etapas del modelo del viaje, solo se manifiestan once, cabe resaltar que al ser una película de género catástrofe, el héroe no tiene la oportunidad de rechazar y/o escapar de un desastre por lo que no se pudo desarrollar el rechazo de la llamada. En este caso, los dos mundos sí evidencian un contraste. El mundo especial es representado por el desastre post tsunami y las consecuencias de este teniendo como elementos a gran cantidad de muertos, miles de heridos, caos, campos destruidos, niños huérfanos y personas desesperadas. El mundo ordinario con el que inicia la historia no regresa de la misma manera al final, es probable que el mundo especial despide a los personajes al final de la historia quedando la promesa del mundo ordinario para cuando la familia protagonista regrese a Japón para sanar sus heridas, país donde está su hogar.

Así pues, los resultados del presente análisis son congruentes con los hallazgos de Hernández,2016; Estévez,2016; Rodríguez,2019; Jorquera,2019, en cuanto a que demuestran que el héroe o la representación heroica inevitablemente debe sufrir, voluntaria o involuntariamente, un proceso de maduración o transformación, también su evolución psicológica, la persistencia a no rendirse por lograr su objetivo y su disposición de aprender son lo que caracteriza al héroe. Además, los estudiosos Toledo,2017; Espinoza,2017 revelan que el modelo del viaje del héroe puede ser desarrollado en cualquier producto audiovisual ya sea que el público solo pueda ser un observador o que permita la interactividad de la audiencia como es el caso del video juego o los quiz shows, formatos que incluso sin pertenecer a la cinematografía hacen que el participante pueda experimentar las etapas del viaje del héroe como su propia aventura.

Cabe incidir que, por cuestión de plazos y por las consecuencias del confinamiento de la emergencia de salubridad, etapa en el que fue desarrollada este estudio, no se pudo incluir mayor información sobre los relatos, mitos y otras definiciones del héroe a profundidad como hubiese sido ideal porque no fue posible el acceso a bibliotecas especializadas además de no contar con el presupuesto suficiente para la compra digital de libros o en algunos casos, dichos libros no se encontraban de manera digital; sin embargo, las fuentes y bases teóricas han sido seleccionadas cuidadosamente para brindar la mejor información y sustento al análisis realizado a la muestra. Otra cuestión que resultó limitante fue a hora de determinar las secuencias de las tres historias del director por lo que se desarrollaron bajo a criterio de la investigadora y bajo la guía del capítulo ocho de *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones* de Syd Field (1994). Con ello, se logró una óptima segmentación, que permitió el desarrollo y análisis detallado del modelo del viaje del héroe para la presente investigación. Asimismo, sucedió a la hora de determinar quién era el héroe en la película *Lo imposible*, lo que demandó mucho más tiempo de visualización de la historia para poder analizarla y segmentarla.

Finalmente, las implicaciones académicas de este estudio presentan una contribución en la literatura científica sobre la definición del héroe por medio de sus acciones, por su proceso de maduración y transformación mediante el viaje mas no por sus cualidades físicas y virtudes sin importar la clasificación de la historia. Además, de contribuir en el análisis de la presencia del

postulado del Vogler en las producciones españolas, tomando como muestra la narrativa del director Bayona que recibe influencias de la filmografía europea y de su natal España, busca salir de sus límites de distribución y abrir su propio camino para llevar su cinematografía como referente al mundo.

4.2 Conclusiones

Los resultados obtenidos gracias a los instrumentos de análisis de esta investigación permitieron determinar una serie de características propias del héroe de la narrativa de Bayona desde la perspectiva del estudioso Vogler. En general, se concluye que la trilogía de Bayona comprende la teoría de Vogler desde su trabajo a las figuras arquetípicas comunes como el héroe, mentor, heraldo, entre otros en los personajes, hasta el recorrido del viaje del héroe en las doce etapas desarrolladas en su totalidad o en su esencia en el tema de las historias.

En particular, se identificó las características del arquetipo del héroe de la narrativa de Bayona, las cuales fueron:

- No siguen la figura del héroe clásico. Los héroes son, en su mayoría, niños por lo que naturalmente no son portadores de grandeza ni fuerza física.
- Son héroes solitarios. Si bien se encuentran rodeados de sus familias, los héroes se desarrollan mejor encontrándose solos inmersos en sus pensamientos, son en esos momentos donde el héroe tiene mayor capacidad de razonamiento, reflexiona el viaje que está viviendo e interioriza las lecciones brindadas.
- Son héroes que no quisieron ser héroes, pero la aventura los empujó. Estos héroes, lo que Vogler denominó reticentes, toman mucho más tiempo en entender el viaje y, por ende, son más renuentes al proceso de maduración. También se aplica para el héroe herido de la última película de la trilogía.
- Obligados a crecer. Todos los héroes de Bayona se vieron manipulados por sus entornos para que comiencen el proceso de transformación y actúen como una reacción a la presión impuesta, convirtiendo el camino al viaje como su única salida.
- En su mayoría, son héroes con sombra. Los héroes de Bayona tienen dificultad para iniciar sus viajes por lo que la sombra representa las limitaciones que los mismos héroes imponen en sus mentes para no avanzar lo que genera un mayor conflicto para ellos mismos.
- La misión principal de los héroes fue cuidar y/o salvar a sus seres amados, los héroes de Bayona no buscan la grandeza social, buscan su gloria particular.
- Por más que no tengan moralidad intachable o que las imperfecciones de sus personalidades lo superen, los héroes de Bayona terminan haciendo el bien. Acciones comprendidas y aceptadas por la audiencia.

Asimismo, se precisó las características del modelo del viaje del héroe desde el enfoque de Vogler en las historias de la trilogía de Bayona las cuales fueron:

- En su mayoría, las primeras imágenes de la historia como el prólogo, título y crédito inicial brindan información introductoria del héroe y heraldos que posteriormente alteran el mundo ordinario. Se entiende a primera instancia quién es el héroe.
- Las historias de Bayona no siguieron con rigurosidad el modelo del viaje. Los desarrollos de las etapas tomaron el tiempo necesario para que el héroe progrese y que fuera entendida por la audiencia. El modelo es una forma y no una fórmula.
- Los viajes son particulares. Los héroes realizan sus transformaciones de manera interna donde solo se benefician: primero, ellos mismos y segundo, su núcleo familiar.
- Los mundos que comprende el viaje son diferenciados gracias a las creencias e imaginación de los héroes por lo que solo ellos pueden visualizar el mundo especial, los aliados que los acompañan no.
- Los momentos de crisis de las historias fueron desarrollados antes de iniciar o como introducción del tercer acto de la historia, lo denominado crisis retrasada. Las historias de Bayona generan más tiempo de preparación antes de plantear la crisis.
- Generalizar las etapas desarrolladas en los géneros estudiados sería caer en error pues otras películas con el mismo tema y tratamiento posiblemente pueden cumplir con las doce etapas.

4.3. Recomendaciones

Para finalizar, se recomienda a los guionistas y realizadores audiovisuales considerar la aplicación de la teoría del viaje del héroe en el proceso en el que realizan sus primeros bosquejos de guiones. Entender esta teoría, ya sea de Vogler (2002), Campbell (1979) o de otros autores, ayudará a su proceso creativo desde la unidad de los personajes hasta la historia y tema general. Se ha visto, haciendo un hincapié en la filmografía de nuestro país, el sin sabor que deja algunos personajes que no llegan a desarrollarse o que no manifiestan un objetivo o meta personal por la cual deban seguir. Quizá, configurar figuras arquetípicas y un camino por recorrer será los elementos necesarios para la creación de historias memorables.

Asimismo, se recomienda a los futuros investigadores realizar estudios de la figura arquetípica del héroe en la filmografía peruana en diversos géneros para poder comparar y contrastar la hipótesis de la presente investigación. De la misma manera, podría investigarse la validez del viaje del héroe en las estructuras de los relatos cinematográficos.

Por otro lado, también podría estudiarse la aplicación del viaje del héroe en películas cuya estructura no sea aristotélica lineal de tres actos sino en obras de orden no lineal para comprobar la versatilidad del modelo del viaje del héroe de Vogler como pueden ser: Pulp Fiction (1994), Memento (2001), 21 gramos (2003) o Babel (2006), por dar algunos ejemplos.

REFERENCIAS

- Agapito, C. (2016). *Los arquetipos como herramientas para la construcción de buenas historias: análisis del universo diegético de Intensamente* (tesis de pregrado). Universidad de Piura, Piura, Perú.
- Álvarez, J. (2017). Por qué nos gusta tanto Hollywood. Academia: *Revista del Cine Español*, (227), pp. 41. Recuperado de: <https://www.academiadecine.com/wp-content/uploads/2017/09/publication-1.pdf>
- Arango, C. & Uribe, Y. (2011). La comicidad de lo posible. Pistas sobre la configuración del héroe en el cine de "Dago" García. *Razón y Palabra*, (78). ISSN: 1605-4806. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199524192006>
- Berrió, C. (2016). Particularidades del héroe mítico y el cinematográfico. *Luciérnaga – Comunicación*, 8(16), pp.59-68. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000179>
- Box Office Mojo. (-). *2018 DOMESTIC GROSSES*. IMDb company. Recuperado de <https://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2018&p=.htm>
- Cáceres, S. (2018). *Héroes y narrativa audiovisual: La construcción de la figura del héroe postclásico a través de la mirada de CANO-GÓMEZ en la serie de televisión "SPARTACUS"* (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Campbell, J. (1979). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/25143_91318.pdf
- Cano-Gómez, A. Pablo (2012). *El héroe de la ficción postclásica*. *Palabra Clave*, 15(3),432-457. ISSN: 0122-8285. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=649/64924872005>
- Cárdenas, J. (2011). El cine clásico y su doble anacronismo del mito y del héroe. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 6(2), pp.69-86. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3703289>
- Chávez, H. (2015). *Las imágenes heroicas en la trilogía narrativa de Luis Loayza: El avaro (1955), Una piel de serpiente (1964) y Otras tardes (1985)* (tesis de pregrado). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Comparato, D. (2014). *DE LA CREACION AL GUIÓN: Arte y Técnica de escribir para cine y televisión*. Bogotá: SOFAR Editores.
- Erreguerena, J. (2007). El poder y el cine: "Superman, el supersímbolo del poder". *Razón y Palabra*, (59). ISSN: 1605-4806. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520703008>
- Espinosa, G. (2017). *La construcción de la narración y el héroe en el videojuego a través del estudio de la saga Assassin's creed, desde una metodología de análisis audiovisual, tomando como*

referencia las estructuras clásicas del guion cinematográfico (tesis doctoral). Universidad CEU San Pablo, España.

Estévez, A. (2016). *El héroe en el cine de animación contemporáneo de principios del siglo XXI* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.

Fernández, R. (2010). *El héroe en los tebeos de posguerra*. Congreso de Comunicación y desarrollo en la era digital. Universidad de Málaga, España.

Fernández, L. (2011). El cine europeo conquista los Oscar. *Europa Junta*, (137), pp. 20-23.
Recuperado de:
https://www.juntadeandalucia.es/export/drupaljda/EUROPA_JUNTA_137.pdf

Field, S. (1994). *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. España: Plot Ediciones

Gil, F. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España

González, J. (2006) *Clásico, Manierista, Postclásico: Los Modos Del Relato En El Cine De Hollywood*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/163928491/Clasico-Manierista-Postclasico>

González, J. (2019). *El viaje de Chihiro y el viaje del héroe. La tesis de Campbell aplicada al héroe japonés contemporáneo* (tesis de pregrado). Universidad Pontificia de Comillas, Madrid, España.

Gutiérrez, R. (2012). El protagonista y el Héroe: Definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ámbitos*, (21), pp. 43-62. ISSN: 1139-1979. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=168/16823120003>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F., México: Mc Graw Hill Education.

Hernández, M. (2016). *La evolución de las actitudes del héroe en el cine Hollywood: percepción de psicología del espectador* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.

Jorquera, A. (2019). *La pervivencia del mito en la cultura audiovisual. El héroe en Juego de Tronos* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.

Jung, C. (1875). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona, España: Paidós

Laverde, A. (2018). *El secreto de sus ojos: del clásico al postclásico. Análisis desde la Teoría del Relato* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.

Leal, S. (2016). El destino del héroe: el sacrificio de su sensibilidad femenina. *Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 25(), pp.152-169. ISSN: 0188-9834. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=859/85944550011>

- Mato, P. (2015). *El retorno del héroe en la literatura de Tolkien, el cine de Jackson y la cultura de masas: El arquetipo heroico en la Saga del Anillo* (tesis doctoral). Universidad de Santiago de Compostela, A Coruña, España.
- Martínez, B. (2017). *Los arquetipos masculinos en la gestión estratégica de la imagen de marca AXE, presentados en los spots de TV de señal abierta, dirigido a jóvenes de 15 a 25 años de edad del NSE B de Lima Metropolitana. Casos: «Transpirar nunca perder tu estilo jamás» y «Tú tienes lo Tuyo»* (tesis de pregrado). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa-Cualitativa y la Redacción de la Tesis*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Ochoa, S. (2020). *La adaptación cinematográfica: Análisis de contenido de guiones de películas de ciencia ficción en el cine de los años 2000* (tesis de pregrado). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- Pérez, L. (2009). Javier Martín-Domínguez: Al cine europeo le identifica su compromiso con la realidad. Entrevista. *Europa Junta*, (128), pp. 22-25. Recuperado de: https://www.juntadeandalucia.es/export/drupaljda/EUROPA_JUNTA_128_BAJA.pdf
- Peña, B. (2012). El héroe americano y el éxito en taquilla: un estudio de caso. *Razón y Palabra*, (79). ISSN: 1605-4806. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199524411023>
- Pieper, J. (1980). *La fe ante el reto de la cultura contemporánea*. Madrid: Rialp.
- Quintana, S. (2014). *Supermán por siempre: La contextualización de las historias clásicas*. (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú.
- Rodríguez, L. (2015). *La función arquetípica del mito en la obra 'el pez de oro' retablos del Laykhakuy, de Gamaliel Churata»* (tesis de pregrado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.
- Rodríguez, D. (2019). *Estética y ética de ilustración de fantasía. Monstruos, universos, héroes y antihéroes* (tesis doctoral). Universidad de Vigo, Pontevedra, España.
- Romero, Z. (2019). *Entre heroínas y vampiresas: la representación del empoderamiento de los personajes femeninos en Bollywood a través de The Dirty Picture (2011), Queen (2014) y Pink (2016)* (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Ros, A. (2017). J. A. Bayona: "Fue duro. Tienes que hacerte valer, ganarte el puesto y el respeto". Entrevista. *Academia: Revista del Cine Español*, (227), pp. 50-51. Recuperado de: <https://www.academiadecine.com/wp-content/uploads/2017/09/publication-1.pdf>
- Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guion de aventuras y forja del héroe*. España: Ariel.
- Sánchez, J. (2002). *Historia del cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial.

Savater, F. (1981). *La tarea del héroe*. Barcelona: Ariel.

Toledo, P. & Sánchez, J. (2000). El personaje de héroe en el cómic. ¿Qué piensan nuestros alumnos? *Comunicar*, (15), pp. 175-183. ISSN: 1134-3478. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=158/15801527>

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona, España: Ediciones Robinbook.

[Festival de Málaga]. (2020, marzo 25). *Gran Reserva - Festival De Málaga: Juan Antonio Bayona, Premio Retrospectiva-Málaga Hoy, 21 Edición* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=YkLFDX1pMBg>

[Warner Bros. Pictures España]. (2012, octubre 15). *Lo Imposible - Entrevista J.A. Bayona* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IKqzyocJhug>

[FPdGi]. (2016, julio 1). *Belén Atienza i Juan Antonio Bayona - #PremisFPdGi 2016* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=05uj00PrbvQ>

[BUILD Series]. (2016, diciembre 8). *J.A. Bayona, Patrick Ness And Lewis Macdougall Discuss "A Monster Calls" | BUILD Series* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UdpE-WAsnts>

[#0]. (2016, setiembre 26). *Late Motiv: Entrevista a Juan Antonio Bayona #LateMotiv121 | #0* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IKHXTiX9A-8>

[#0]. (2016, octubre 10). *Likes: Juan Antonio Bayona, el director del momento | #0* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RAvrgEteT0U>

[LDcultura]. (2016, octubre 3). *J.A. Bayona: 'Un monstruo viene a verme', "es una verdad dolorosa pero curativa"* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=E3yoUFtvUCE&t=121s>

Anexo n.º 2: Figuras de las películas



Figura n.º 1: Afiche de “El Orfanato”. Fuente: Dcine desde <https://www.dcine.org/el-orfanato>



Figura n.º 2: Juego infantil 1,2,3, toca la pared. Fuente: Telecinco Cinema.



Figura n.º 3: Espantapájaros. Fuente: Telecinco Cinema



Figura n.º 4: Título y créditos iniciales. Fuente: Telecinco Cinema.



Figura n.º 5: Afiche de “Lo imposible”. Fuente: Dcine desde <https://www.dcine.org/lo-imposible>



Figura n.º 6: Título y créditos iniciales. Fotografía. Fuente: Netflix



Figura n.º 7: Afiche de “Un monstruo viene a verme”.
Fuente: Rotten Tomatoes desde https://www.rottentomatoes.com/m/a_monster_calls



Figura n.º 8: Connor teniendo la pesadilla.
Fotografía. Fuente: Netflix



Figura n.º 9: Pesadilla de Connor. Fuente:
Fotografía. Fuente: Netflix



Figura n.º 10: Hora 12:07am. Fotografía.
Fuente: Netflix



Figura n.º 11: Connor visualiza el árbol de Tejo. Fotografía. Fuente: Netflix



Figura n.º 12: Textura acuarela en el título y créditos iniciales. Fotografía. Fuente: Netflix .