

3. MARCO TEÓRICO

Después de conocer a nuestro objeto de estudio es necesario tener las bases necesarias para poder analizarlo de manera correcta. Por lo que en este capítulo se da una revisión a las diversas teorías que rodean el estudio de la narración de historias, así como su forma y estructura. Primero se analiza las características del mito como parte de una historia, para luego entrar al campo del cuento y el cuento maravilloso o fantástico.

A continuación se da a conocer parte del lenguaje en que transcurre una narración dentro del comic, para hablar de la narratividad como característica de un relato. La estructura narrativa del relato es dada posteriormente junto con el resumen de diversos modelos teóricos que la estudian y finalmente se mencionan los tipos de personajes, tanto estereotipados como arquetípicos.

3.1 Mito

El mito es considerado por Vladimir Propp como un relato acerca de la divinidad o seres divinos en cuya realidad cree el pueblo, así como una de las posibles fuentes de donde surge el cuento o relato maravilloso; diferenciándose de este por su función social, aunque sus características comunes en cuanto a la etnología y el folklore coincidan a la perfección (1989).

Los mitos de países y pueblos concretos se diversifican dependiendo del grado de cultura del mismo. Se pueden encontrar diferencias entre aquellos provenientes de Europa, Asia, América, Oceanía y regiones africanas; aunque pueden llegar a existir

confusiones respecto a los elementos que provienen de influencias extranjeras y lo original de los pueblos, lo cual nos remite nuevamente a la dificultad para la segmentación entre mitos y cuentos maravillosos. Ya que los mitos son originados en las clases bajas de las sociedades, quienes no tienen recursos para acceder a escritura de los mismos, la mayoría de las versiones que llegan hasta nuestros días son las versiones modificadas por los escritores o visiones de las clases altas, así como por las ideas de estudiosos extranjeros respecto a los pueblos que las crearon, cuyo idioma pueden incluso desconocer (Propp, 1989).

Los mitos surgen de rituales dentro de los pueblos y fueron llamados por Jane Harrison como “dromena”; de modo que al paso del tiempo se van deformando llegando incluso a dar lugar a historias míticas, llamadas “legomena” (en Magoulick, 2006). Actualmente los cuentos de hadas se encuentran en un proceso de mitificación, ya que buscan convertirse en naturales y eternos para la sociedad actual, siendo considerados solamente aquellos cuentos innovadores como antimíticos (Magoulick, 2006).

De acuerdo a los estudios de Lévi-Strauss los mitos dan lugar a cuentos en sociedades ágrafas que buscan clasificar por medio de opositores las características existentes y las deseadas de la sociedad; por medio de estructuras elementales o “mitemas” (en Lonlote, 2001). De acuerdo a los mitemas identificados se puede estudiar al mito en sus componentes más pequeños; los cuales pueden ser leídos dependiendo del uso del estudio. Pero los mitemas no son todos iguales, ya que el mito crece en forma espiral, haciéndose más grande cada vez que se cuenta, brindando de esa manera un orden dentro del caos existente en una historia, de modo que se puede simplificar la historia a un algoritmo, volviéndose universal y objetiva al traducir la historia a variables expresadas con letras que pueden ser intercambiables en diversas situaciones (Klages, 1997).

3.2 Cuento

El cuento es según Pacheco “una representación ficcional con predominio de la función estética” a la vez que la ficción es “un fingimiento, es hablar de mundos que no existen sino sólo en el lenguaje” por lo cual utilizamos nuestra percepción y experiencia con la realidad como referencia para comprender estos mundos ficticios (en Enalde, 2005, 3). De manera que los cuentos reflejan la cultura del pueblo que los creó.

De acuerdo a las clasificaciones de Propp, Magoulick y Enalde, el cuento puede ser de estilo maravilloso, fantástico, neo-fantástico o realista. Vladimir Propp delimita en su libro *La Morfología del Cuento* al cuento maravilloso o cuento de hadas como aquel que ...comienza con una disminución o un daño a alguien o bien con el deseo de poseer algo y se desarrolla a través de la partida del protagonista del hogar paterno, el encuentro con un donante que le ofrece un instrumento encantado o un ayudante por medio del cual halla el objeto de su búsqueda. Más adelante el cuento presenta un duelo con el adversario, el regreso y la persecución. Con frecuencia, esta composición presenta determinadas complicaciones... Esta es la breve exposición esquemática del eje de la composición que constituye la base de muchos y variados temas... (1989 p.8).

El cuento fantástico se caracteriza por presentar elementos sobrenaturales que rompen con la coherencia y estabilidad propuestas por la ciencia buscando poner en duda las creencias sobre la realidad del lector de forma paulatina; es en este último punto que se diferencia del cuento neo-fantásticos, puesto que en éste último los elementos

fantásticos son introducidos repentinamente para tratarse de modo natural (Enalde, 2005).

Las características básicas del cuento son la narratividad, ficcionalidad y su extensión, la cual debe de ser la suficiente para que el autor desarrolle una serie de pocos eventos significativos que le den sentido a la obra y los elementos que la componen. Así mismo el cuento se caracteriza por su intensidad, ya que se eliminan todos los detalles superfluos que atraigan la atención del lector fuera de la línea principal de la historia; y su tensión, ya que los pequeños conflictos van atrapando la atención del lector durante un conflicto constante hasta su solución final. A estas formas se llega por medio del uso de la dosificación de información, pistas falsas y uso de ambigüedades (Enalde, 2005). Un cuento maravilloso también se debe de encontrar localizado en una locación atemporal (“Érase una vez...”) en un lugar no especificado.

Bruno Bettelheim (1975) distingue al personaje de los cuentos de hadas como seres sin poderes sobrenaturales que por medio de su inteligencia, destreza física o astucia logran realizar hazañas. Y así, es por medio de estos personajes comunes que los lectores pueden involucrarse de modo empático con las historias; aunque en ciertas ocasiones los mismos personajes comunes sean considerados por algunos autores como adimensionales debido a su característica de ser totalmente buenos o malos, sin matices (Magoulick, 2006).

3.3 *Lenguaje de la viñeta*

Los comics se basan en mezclar tanto el lenguaje icónico como el lenguaje verbal, dando un soporte de cotidianidad al lector por medio de mensajes visuales / ópticos y

mensajes verbales / acústicos. Los signos icónicos ofrecen una concreción mayor que los verbales, dando una imagen visual exacta de lo que refieren (Román, 1974). Ambos lenguajes se encuentran contenidos dentro de una viñeta, la cual es una representación tanto del espacio como el tiempo en el cual tiene lugar la acción ahí mostrada (Román, 1974). La imagen representada en la viñeta es parte vital del arte narrativo de la misma, el cual apela a las respuestas emocionales del lector respecto a lo ahí presentado. Esto se logra representando “no solo las acciones del cuerpo, sino, mediante el cuerpo, el funcionamiento del alma” (Gombrich, 1993, 81).

El encuadre define de manera bidimensional el espacio representado donde ocurre la acción. Para definirlo se utilizan los términos propios de la cinematografía: primer plano (muestra un detalle u objeto pequeño), plano medio (personaje cortado por la cintura), plano tres cuartos o plano americano (personaje cortado a la altura de las rodillas) y plano general (muestra la figura completa). Con respecto a la composición en profundidad se hace alusión al carácter longitudinal de la escena por medio del uso de perspectiva en el dibujo (McCloud, 2001).

La temporalidad de la acción sigue un esquema de acuerdo al estilo de lectura occidental de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo. De esta manera es que se leen tanto las secuencias de viñetas como la viñeta en sí, siendo la esquina superior izquierda donde se representa el inicio de una acción o su antes y la inferior derecha el final de la acción o su después (Eisner, 2005).

Los diálogos son parte fundamental del sistema de convenciones que rodea al lector de comics. Éstos se encuentran dentro de globos o bocadillos que con una señal, rabo o delta muestran de boca de cual de los personajes salen las palabras, distinguiendo claramente la silueta o continente de los signos que alberga, o contenido. De acuerdo

con la forma del continente se puede intuir una determinada locución o entonación de quien habla. Los globos realizados con líneas de zig-zag demuestran gritos o irritación, y los globos con forma de nube con círculos en vez de delta muestran sueños o deseos (Eisner, 2005).

Las onomatopeyas también forman parte importante de los comics, tanto a nivel gráfico plástico como fonético. Entre las onomatopeyas más comunes se encuentran ring, click, crack, knock, boom y zzz. Debido al valor plástico de estos elementos y el hecho de que se encuentren fuera de los globos en un principio fueron difíciles de traducir o de eliminarse, de modo que en su mayoría se han mantenido en el idioma que fueron creados; pero gracias a la vinculación que tienen con sonidos no verbales son leídas casi correctamente por el público. De modo que con el paso de los años se fueron adoptando estas onomatopeyas, en inglés principalmente, como universales (Eisner, 2004).

Las metáforas y metonimias muestran de manera visual el estado psíquico de los personajes, siendo las más comunes un signo de interrogación para mostrar duda, un foco para mostrar una idea, estrellas o pájaros alrededor de la cabeza para mostrar confusión tras un golpe, un tronco y sierra para mostrar ronquidos y un corazón como símbolo de amor y pasión (Gubern, 1974).

Dentro de la viñeta también se pueden encontrar los cartuchos, que son espacios en los que se incluyen textos más o menos cortos, los cuales pueden ser de relevo o de anclaje. Se le llama texto de relevo a las acotaciones realizadas a las imágenes mostradas, mientras que los textos de anclaje son aquellos que tratan de contextualizar al lector ante cambios bruscos entre viñetas, tales como cambios de escenarios (Rodríguez, 1988).

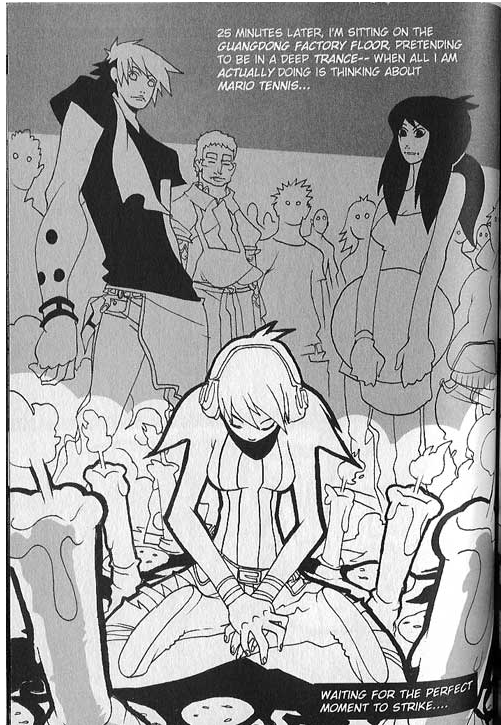


Figura 3.1 Texto de anclaje que muestra un cambio temporal (Lewis, 2005).



Figura 3.2 Texto de relevo que explica lo sucedido en las imágenes (Spiegelman, 1992)

La primera página de un comic cubre la función de introducción a la historia que está por relatarse, siendo así la plataforma de lanzamiento de la narrativa de la misma al establecer un panel de referencia, ya sea para situaciones, personajes o argumentos. La estructura básica de un comic no se encuentra en sus paneles, sino en su diseño de página, ya que es este donde se solidifica la historia, donde se decide el ritmo de la historia de acuerdo al número de paneles, su forma y distribución (Eisner, 2005).

3.4 Narratividad

La narratividad no es considerada como una categoría literaria; sino más bien como una característica del uso del lenguaje. La narratividad se basa en como la ley de causalidad nos hace percibir los mensajes continuos que recibimos y por ello nuestra

realidad. Es una cadena de eventos que por medio de una relación causal ocurren en un determinado tiempo y espacio (Bordwell & Thompson, 1996).

La narratividad no se limita al lenguaje literario, sino que también se puede encontrar dentro de comics, caricaturas, películas y distintos materiales iconográficos. En este tipo de elementos la narrativa se presenta como el esqueleto de los textos y mensajes que lo componen (Matamoros, 2006).

La narrativa gráfica o iconográfica es un estilo de narración que emplea imágenes para transmitir una idea. Este es el estilo narrativo en que se encuentran las películas y los comics; de modo que no solamente aquello escrito toma importancia ante su análisis, sino también las representaciones gráficas (Eisner, 2004). Este tipo de narrativa se remonta a algunos papiros egipcios, que culminaron en el siglo XVIII con las francesas images d'Épinal. Estas imágenes se caracterizan por relatar crímenes o milagros por medio de viñetas sucesivas, que dieron lugar posteriormente a la fotonovela y el comic en sus diversas formas.



Figura 3.3 Discurso moralisante en una image d'Épinal (Musée..., 2006)

Al analizar la narratividad de un mensaje se pueden encontrar también las diversas formas en que éste guía al lector de manera dinámica hacia una relectura de eventos

presentados anteriormente o suposiciones acerca de eventos a suceder en un futuro (Eisner, 2005).

Lévi-Strauss (en Magoulick, 2006) insiste en que siendo el lenguaje la base del mito, que debe de ser contado para sobrevivir, su estructura no solo se encuentra en sus acciones, sino también en las similitudes de personajes y contenido, siendo al mismo tiempo *langue* y *parole*, histórica y atemporal. Al dividirse el mito en partes más pequeñas llamadas mitemas, estos últimos se pueden estudiar como hechos en un tiempo específico y encontrarse de esa manera las oposiciones binarias (en Magoulick, 2006). Las oposiciones binarias representan las relaciones estructurales de parejas por medio de la polarización de sus componentes, tales como el bien y el mal, joven y viejo, blanco y negro (Lonlote, 2001).

Dependiendo de la cantidad y la procedencia del conocimiento que tiene el lector respecto a lo que sucede en la historia, la narración puede ser omnisciente o restringida. La narración omnisciente es aquella en que el lector conoce todo lo que le sucede a los diversos personajes, así como lo que los rodea; esto con la finalidad de crear en el lector un sentimiento de que los destinos de los personajes se encuentran entrelazados (Bordwell & Thompson, 1996). La narración restringida solo nos da a conocer el punto de vista de un de los personajes y conocemos sólo lo que este personaje conoce; teniendo como finalidad el crear suspenso y curiosidad en el lector. Aunque generalmente no se encuentran este tipo de narraciones completas, sino como una escala, donde se puede ser más o menos restringido a la hora de dar a conocer la información e incluso fluctuar entre distintos niveles de acuerdo al tipo de información que se trate (Bordwell & Thompson, 2002).

Una historia es la narración de una secuencia de eventos deliberadamente ordenados para ser relatados. Algunos de los tipos de narraciones son aquellas sin nudo o nudo simplón que son las narraciones basadas en los efectos especiales en historias sin complicaciones llenas de violencia. Las historias ilustradas son narraciones donde el texto en rectángulos solamente es ilustrado por las imágenes que lo acompañan, sin interactuar entre ellos. La historia simbólica es donde el nudo está compuesto por dos símbolos, donde ellos establecen una premisa entre los personajes simbólicos. La historia de una parte de una vida es la que extrae un segmento interesante de la vida de una persona para examinarlo, en esta historia los personajes lidian con emociones internas con actitudes cotidianas reconocibles. La historia de una vida busca definir a un personaje por medio de un evento en un momento de su vida (Eisner, 2004).

3.5 Estructuras narrativas

Mery Erdal Jordan en su libro *La narrativa fantástica* de 1998 habla acerca de las características que se pueden encontrar dentro del fenómeno fantástico, el discurso fantástico es intransitivo puesto que es opaco ya que carece de un referente que posea un correlato en la realidad; es sintético puesto que su configuración se basa en la convergencia de paradigmas excluyentes u oposiciones binarias; es motivante puesto que el significante y el significado son transferibles debido a que no trasciende el contexto que lo genera; es indecible puesto que representa lo impensable, inexperimentado y desconocido; y es productivo puesto que propone la existencia de una orden mundial distinto(12-13).

La estructura de una narración puede ser diagramada de diversas maneras, ya que pueden localizarse diversos patrones en las historias de los personajes entre el

principio y el final. Una guía para mantener el orden de la estructura narrativa se encuentra en la ubicación primaria de sus partes básicas:

1. Introducción.- En lo comics es una sección que ayuda a establecer credibilidad al otorgarle dimensiones al personaje principal.
2. Problema o nudo de la trama.- Es lo que se debe solucionar o lo que se busca con la acción.
3. Trabajando con el problema.- Son las acciones que se toman para solucionar el problema.
4. Solución.- Es cuando se logra el cometido.
5. Final.- Cierre de la historia.

(Eisner, 2004)

A lo largo de los siglos XIX y XX diversos autores, como Campell, Vogler, Propp Raglan y Lévi-Strauss, han publicado listas de modelos narrativos inherentes a las historias fantásticas. Estos modelos pueden componerse tanto de acciones dentro de la historia como características de la historia o personajes. Siempre se debe de tener en mente al analizar estos modelos que las partes ahí contenidas pueden o no estar presentes en su totalidad en los relatos estudiados. Algunos de los modelos de mayor relevancia serán desglosados en sus componentes a continuación.

3.5.1 Modelo de Campbell

Considerado como el mito del héroe. Consta de 18 pasos que el héroe debe recorrer a lo largo del relato. Se encuentra muy ligado a los arquetipos descritos por Jung (Quijano, 2004).

1. El mundo ordinario.- El héroe es mostrado en su entorno común para crear un contraste con la situación y el ambiente en que se encontrará a lo largo de la historia.
2. Llamado a la aventura.- El héroe se encuentra con un problema, desafío o aventura.
3. Rechazo al llamado.- El héroe se niega antes de comenzar la aventura debido al temor a lo desconocido hasta encontrar un elemento externo que lo motive a seguir el llamado.
4. Ayuda sobrenatural.- Se introduce al mentor del héroe, quien anima al héroe y le da las armas necesarias para iniciar su aventura.
5. Cruzando el primer umbral.- El héroe se sumerge en un mundo nuevo donde se lleva a cabo la historia y se inicia la aventura.
6. Pasaje al reino de la noche o el estómago de la ballena.- El héroe es forzado a enfrentar enemigos y conocer aliados que lo ayuden en su aventura como arte de su entrenamiento.
7. El camino de las pruebas o la caverna más profunda o pruebas y victorias de iniciación.- El héroe llega a un lugar peligroso, frecuentemente bajo tierra como una cueva o el infierno.
8. El encuentro con la diosa.- Es cuando el héroe toca fondo, encontrándose con la posibilidad de morir.
9. Tentación o la agonía de Edipo.- El héroe logra sobrevivir a modo de una resurrección. Es un momento de suspenso para sus aliados.
10. Expiación con el padre.- El héroe tiene un conflicto con su padre o sombra.
11. La apoteosis o recibimiento de un último favor.- Después de sobrevivir y derrotar a su enemigo, el héroe consigue el tesoro que estaba buscando.

Este tesoro puede ser una espada, arma, elixir, conocimiento o experiencia.

12. Reconciliación o la negación del regreso.- El héroe es perseguido por fuerzas vengativas de quienes tomó el tesoro.
13. Saneamiento o el viaje mágico.- El héroe sale vencedor.
14. Recupera el paraíso.- El héroe inicia una relación romántica con un miembro del sexo opuesto
15. Cruce del último umbral.- El héroe se reconcilia con su padre o los dioses. En caso contrario puede enfrentarlos en este punto.
16. El regreso.- El héroe sale del mundo especial en que vivió su aventura. El héroe crece con la experiencia y se transforma en una persona distinta.
17. El maestro de dos mundos.- El héroe regresa al mundo ordinario con su tesoro.
18. La libertad de vivir.- El héroe retoma su vida normal, aunque con la posibilidad de repetir la aventura en un futuro.

(Rice, 2005)

3.5.2 Modelo de Vogler

Resume los pasos dados por Campbell, dando así solamente 12 etapas. Aunque en estas etapas se pueden observar diversos rumbos o características simultáneas (Quijano, 2004).

Primer Acto

1. El mundo ordinario.- Se muestra el mundo en que viven los personajes y busca dar el tono y estado de ánimo de la historia.
 - i. Presagios.- Sirven para introducir al lector en la historia y dan a conocer los problemas internos y externos de los personajes.

- ii. Defectos trágicos.- El héroe no se deja aconsejar ni ayudar, lo que le causa problemas en un futuro dentro de la historia.
- 2. La llamada a la aventura.- Es lo que desencadena los acontecimientos, se puede deber a distintos factores, tal como:
 - i. Sincronización.- Sucede cuando el héroe es conducido a la aventura por coincidencias.
 - ii. Heraldos de cambio.- Son personas que modifican la vida del héroe y lo induce al cambio.
 - iii. Inexistencia de opciones.- El héroe no tiene otra opción que aceptar la aventura.
- 3. Rechazo de la llamada.- El héroe reencuentra temeroso ante la aventura por lo cual puede reaccionar de diferentes maneras:
 - i. Evitación.- El héroe duda acerca de la llamada.
 - ii. Excusas.- El héroe se excusa para no ir a la aventura.
 - iii. Guardianes del umbral.- Cuestionan al héroe respecto a su capacidad ante la aventura.
 - iv. Puerta secreta.- Representa los límites dados por los mentores que al ser violados tienen consecuencias.
- 4. Encuentro con el sabio / mentor.- El héroe recibe el conocimiento y confianza necesario para adentrarse a la aventura. El conocimiento mágico puede provenir del mentor.
 - i. Orientación errónea.- Existe cuando el mentor del héroe resulta ser un personaje negativo a lo largo de la historia.
- 5. La travesía del primer umbral.- El héroe inicia la aventura, puede no ser voluntariamente. Representan el cruce del umbral hacia lo desconocido de donde ya no puede regresar.

- i. El cruce.- Es la frontera del mundo ordinario y aquel en que sucede la aventura, puede ser física o emocional.
- ii. El aterrizaje forzoso.- Es cuando el héroe se embarca en la aventura.

Segundo Acto

6. Encuentro con pruebas y ayudantes /aliados y enemigos.- El héroe se encuentra en la aventura y es probado en un contexto con nuevas reglas y valores. Reencuentra con enemigos y crea nuevas alianzas.
 - i. El contraste.- Se contrasta este nuevo mundo con el ordinario donde las prioridades y sensaciones cambian.
 - ii. Compañeros.- Son quienes acompañan al héroe en su aventura.
 - iii. El Rival.- Es competidor del héroe en algún aspecto de su vida, aunque no busca matarlo como sucede con el enemigo.
 - iv. Nuevas reglas.- En el nuevo mundo existen reglas distintas a en el mundo ordinario del héroe.
7. La aproximación a la caverna más profunda.- Representa el acercamiento del héroe a su mayor desafío, los aliados son probados e incluso pueden cambiar de rol.
 - i. El cortejo.- El héroe tiene un encuentro amoroso.
 - ii. La preparación de la odisea.- Es una complicación dramática por medio de la cual el héroe se siente contrariado.
8. La odisea o el calvario.- El héroe se enfrenta a su mayor temor por medio de una muerte simbólica.
 - i. La muerte y el renacimiento.- El héroe sobrevive a la primera prueba o fracasa y sobrevive al final.
 - ii. El cambio.- Al vencer la prueba el héroe vuelve a su mundo ordinario cambiado.

- iii. La crisis.- Es el momento de máxima tensión entre los antagonistas de la historia.
 - iv. Los puntos de tensión.- Dividen a la historia en dos partes.
 - v. Producción de la crisis.- El héroe atestigua un sacrificio como puede ser la muerte de un amigo.
9. La recompensa (tomando la espada).- El héroe recibe un recompensa o tesoro. El héroe crece como persona al igual que sus capacidades psíquicas.
- i. La escena de amor.- Introduce una trama secundaria, puede ser antes o después de la crisis.
 - ii. La toma de posesión.- El héroe encuentra lo que buscaba.
 - iii. Robo del elixir.- El héroe roba lo que busca.
 - iv. Nuevas percepciones.- El héroe cambia de punto de vista respecto a s situación.
 - v. La conciencia del sí mismo.- El héroe descubre quien es realmente, su lugar en el mundo y papel a desempeñar.
 - vi. La epifanía.- Las personas que rodean al héroe se dan cuenta del cambio en él.
 - vii. La distorsión.- Es cuando los personajes se vuelven engreídos debido a su éxito
10. El camino de regreso.- El héroe debe de decidir si regresa a su mundo ordinario o se queda donde vivió su aventura.
- i. Las represalias o venganzas.- El héroe huye del mundo donde ocurre la aventura portemos a represalias o para salvar su vida.
 - ii. La huída del villano.- El héroe persigue al antagonista.

Tercer Acto.

11. Resurrección.- Es el clímax (momento de mayor tensión) de la historia. Hay un enfrentamiento decisivo con la muerte, ya sea espiritual o física.
 - i. La elección.- El héroe debe de tomar una decisión entre una o varias opciones para demostrar su crecimiento.
 - ii. Transformación.- El héroe cambia su apariencia o forma de actuar.
12. Regreso con el elixir.- Es el final de la historia. El héroe regresa a su mundo ordinario o continúa su viaje tras haber cambiado.
 - i. Desenlace.- Es el momento en que todo se soluciona.
 - ii. Factor sorpresa.- Pueden existir sorpresas que den un giro brusco para aumentar la emoción en un regreso aburrido.
 - iii. Recompensa y castigo.- Es el final feliz.

(Rice, 2005 / Quijano, 2004)

3.5.3 Modelo de Propp.

Consta de 31 etapas, identificadas luego de analizar las similitudes estructurales y orden de los acontecimientos en los cuentos rusos (Mellor, 2006).

1. Un miembro de la familia se ausenta del hogar.- El héroe se ve en su hogar separado de esta persona.
2. El héroe tiene una prohibición.- El héroe no tiene permitido realizar algo que desea.
3. La prohibición es violada.- El héroe realiza aquello que tiene prohibido.
4. El villano trata de reconocerlo.- El villano busca al héroe.
5. El villano obtiene información de su víctima.- El villano investiga al héroe.
6. El villano engaña a su víctima para quedarse con sus pertenencias.- El héroe es estafado por el villano y despojado de objetos que le pertenecían.

7. Involuntariamente la víctima ayuda al villano.- El héroe le da al villano algo que éste necesita sin percatarse de ello.
8. El villano daña a un miembro de la familia.- El villano utiliza la ayuda obtenida del héroe para dañar a su familia.
 - i. Un miembro de la familia desea o necesita algo.- Un miembro de la familia le solicita algo al héroe.
9. La desgracia cae sobre la familia.- Se le permite al héroe retirarse a una en encomienda.
10. El buscador tiene una reacción.- El buscador puede ayudar o perjudicar al héroe.
11. El héroe deja su hogar.- El héroe inicia su aventura.
12. El héroe es probado, interrogado y atacado como preparación para recibir un agente mágico o ayuda.- El mentor le pone una serie de pruebas al héroe para probarse valía.
13. El héroe reacciona a las acciones del futuro donador.- El héroe le muestra al mentor su valía.
14. El héroe consigue el agente mágico.- El mentor le otorga la ayuda necesaria al héroe.
15. El héroe es dirigido hacia lo que busca.- El héroe recibe ayuda para transferirse hacia su destino.
16. Combate directo entre el héroe y el villano.- Tiene lugar la lucha entre el héroe y el villano.
17. El héroe es marcado.- La lucha con el villano marca la personalidad del héroe.
18. El villano es vencido.- El héroe se impone al villano.
19. Desaparece la desgracia inicial.- El héroe cumple su objetivo al solucionar el problema que lo aquejaba.

20. El héroe regresa.- El héroe vuelve a su hogar.
21. El héroe es perseguido.- Sus enemigos van tras del héroe a su regreso.
22. Rescate del héroe de su persecución.- Sus aliados auxilian al héroe.
23. El héroe llega a su hogar u otro país sin ser reconocido.- El héroe pasa desapercibido a su regreso.
24. Un héroe falso presenta reclamos infundados.- Un personaje distinto al héroe le reclama algo.
25. Se le propone una difícil tarea al héroe.- El pueblo que no reconoce al héroe le pone una tarea para probar su identidad.
26. El héroe completa la tarea.- El héroe realiza exitosamente la tarea.
27. El héroe es reconocido.- El pueblo se da cuenta que el héroe es él.
28. El héroe falso o villano es expuesto.- El falso héroe es reconocido como tal.
29. Se le da una nueva apariencia al héroe.- El héroe cambia su apariencia física para evitar ser confundido nuevamente.
30. El villano es castigado.- El villano recibe un castigo por sus acciones en contra del héroe.
31. El héroe se casa y asciende al trono.- El héroe contrae matrimonio y se convierte en rey.

(Propp, 1989)

3.5.4 Modelo de Lord Raglan

Consta de 22 características encontradas usualmente en relatos heroicos; considerando que a mayor número de concurrencias con esta lista, mayor será la heroicidad del personaje (Gunnell, 2005).

1. La madre del héroe es una virgen de la realeza.- La madre del héroe es miembro de la realeza, generalmente princesa, que no ha estado casada anteriormente y se considera núbil.
2. Su padre es un rey.- El padre del héroe es rey de algún pueblo.
3. Comúnmente pariente de la madre.- El padre del héroe tiene lazos sanguíneos con la madre.
4. Concepción inusual.- Las circunstancias de la concepción del héroe no son comunes.
5. El héroe tiene la reputación de ser hijo de un dios.- En el pueblo donde vive se habla acerca de que el héroe es de ascendencia divina.
6. Al nacer alguien (comúnmente su padre o abuela materna) trata de matarlo.- Algún pariente cercano al héroe se siente amenazado con su nacimiento y busca deshacerse de él por medio de su muerte.
7. El héroe es rescatado de la muerte.- Alguien auxilia al héroe alejándolo del peligro mortal.
8. Es llevado lejos y criado por padres adoptivos en un país lejano.- El héroe es criado por una familia que no conoce su verdadero origen.
9. No se conoce su infancia.- La infancia del héroe pasa desapercibida en la historia.
10. Regresa a su futuro reino.- El héroe regresa a su hogar ya mayor.
11. Vence al rey / dragón / gigante / oso.- El héroe se enfrenta a una batalla para derrocar al poder existente en su reino.
12. Se casa con la princesa (hija de su predecesor).- El héroe contrae matrimonio con una princesa del reino por el cual lucha.
13. Se convierte en rey.- El héroe se convierte en rey.
14. Reina sin problemas por un tiempo.- El héroe tiene un reinado tranquilo por un cierto tiempo.

15. y crea leyes.- El héroe crea nuevas leyes en el reino.
16. Pierde el favor de los dioses o sus súbditos.- El héroe es aborrecido por sus súbditos o los dioses.
17. Es obligado a abandonar el trono y la ciudad.- El héroe es desterrado.
18. Tiene un muerte misteriosa.- El héroe muere bajo circunstancias no específicas.
19. Comúnmente desde la cima de una colina.- La muerte del héroe se puede deber a una caída.
20. En caso de existir hijos, estos no lo suceden.- Los hijos del héroe no suben al trono.
21. No es enterrado.- El héroe no cuenta con un sepelio.
22. Pero cuenta con sepulcros sagrados (templos).- Con el paso de los años se edifican diversos monumentos por su muerte.

(Gunnell, 2005)

3.5.5 Modelo de Lévi-Strauss

1. Héroe: Es el mediador entre oposiciones binarias. Puede ser personificado en forma de gemelos, de los cuales uno es mesías y el otro un embaucador.
2. Opuestos.- Son oposiciones binarias o dualidades, donde cada tipo se encuentra reflejado en su opuesto y se clasifican de acuerdo al tipo de evento que representan:
 - i. Geográficos.- Representa dualidades en lugares y su localización. Por ejemplo norte-sur y este-oeste.
 - ii. Cósmicos.- Representan dualidades respecto a la localización espacial de las cosas. Por ejemplo arriba-abajo y adentro-afuera.

- iii. Lógicos.- Representan dualidades lógicas, tales como la integración-desintegración y la resolución de distancias.
- iv. Sociológicos.- Representan dualidades respecto al orden social. Por ejemplo héroe-traidor, patriarca-matriarca y gobernante-ciudadano.
- v. Esquema tecno-económico. Representa diagramas respecto a las funciones de la economía respecto a la tecnología. Por ejemplo una hambruna que por medio de la cacería de alimento le otorga éxito profesional a quien vende dicho alimento.
- vi. Integración global.- Representa la integración de dos opuestos extremos. Por ejemplo un blanco y un negro que se mezclan creando un gris.

(Magoulick, 2006)

3.5.6 Modelo de Von Hahn

Consta de seis etapas con acontecimientos usuales en las biografías de héroes europeos.

1. Nacimiento ilegítimo del héroe.- El héroe no es producto de un matrimonio, por lo cual es considerado un bastardo.
 - i. La madre es princesa del reino.- La madre del héroe es miembro de la realeza.
 - ii. Padre dios o extranjero.- El padre del héroe proviene de un reino distinto al de la madre o es un dios.
 - iii. Signos de peligro en su ascendencia.- El nacimiento del héroe crea disturbios en la ascendencia, lo cual puede ser peligroso para él.

- iv. Abandono del héroe.- El héroe es abandonado por sus padres debido a los peligros que su misma familia representa.
 - v. Crianza por animales.- El héroe es criado por animales hasta ser rescatado.
2. Desarrollo con pastores.- Unos pastores adoptan al héroe y lo hacen parte de su familia.
- i. Alta espiritualidad.- Debido a su educación el héroe es un joven muy espiritual.
3. Servicio en reino extranjero.- El héroe busca servir en un reino distinto a donde fue criado.
4. Regreso victorioso.- El héroe regresa a donde fue criado victorioso, para después volver al reino extranjero.
5. Eliminación de perseguidores.- El héroe elimina a aquellos personajes que lo ponían en peligro durante su infancia.
- i. Inicio del reinado y liberación de su madre.- El héroe accede al trono del reino y deja a su madre libre.
 - ii. Fundación de ciudades.- El héroe funda nuevas ciudades en el reino.
6. Muerte extraordinaria.- El héroe muere de manera poco común.
- i. Muere joven.- El héroe es acusado de incesto y tiene una muerte a temprana edad.
 - ii. Asesinado por venganza de un sirviente.- Es asesinado por un sirviente que se sintió insultado por que el héroe hubiera usurpado el trono.
 - iii. Mata a su hermano menor.- El héroe asesina a un hermano nacido después que él hubiera sido abandonado.

(Magoulick, 2006)

3.5.7 Modelo de Jan DeVries

Con base en los trabajos de Von Hahn se realizó este estudio que muestra diez etapas en que se pueden dividir las narraciones populares europeos.

1. El héroe es engendrado.- La historia del héroe inicia desde su concepción.
 - i. Madre virgen, dominada por un dios o involucrada extramaritalmente con el padre.- El padre del héroe no es el marido de la madre.
 - ii. Padre dios o dios en forma de animal.- El padre del héroe puede ser de origen divino y puede encontrarse disfrazado en el momento de la concepción.
2. El héroe nace.- El nacimiento del héroe se da en formas no naturales.
3. Juventud peligrosa.- El héroe corre peligros mortales a lo largo de su desarrollo infantil.
 - i. Abandonado para evadir una profecía o debido a la vergüenza.- El héroe es abandonado muy joven por sus padres.
 - ii. Encontrado por pastores, pescadores o jardineros.- El héroe es alimentado por animales hasta ser rescatado por pastores o incluso alguna criatura mitológica como un minotauro.
4. El héroe se desarrolla.- El héroe crece en su hogar adoptivo.
 - i. Muestras tempranas de fuerza.- Durante el crecimiento del héroe también aumenta su fuerza física.
 - ii. Puede también ser de lento aprendizaje.- El héroe también puede ser idiota o tener alguna deficiencia mental.
5. El héroe adquiere invulnerabilidad.

6. Pelea con el dragón (u otro monstruo).- El héroe realiza tareas heroicas para dar a conocer su posición de héroe al mundo.
 - i. Entra al área del caos por medio de tareas dignas de un héroe.- El héroe va tras el monstruo a su hábitat.
7. Se gana a la muchacha.- Después de salir victorioso de un gran peligro el héroe conquista el amor de una dama.
8. Expedición al inframundo.- El héroe viaja a una nueva aventura.
9. Regresa al país que lo exilió y conquista a sus enemigos.- El héroe regresa victorioso al país donde nació. El héroe puede tener que volverse a ir y regresar con otra victoria antes de ganarse el reino y convertirse en rey.
10. Muere joven.- El deceso del héroe ocurre a temprana edad.

(Gunnell, 2005)

3.5.8 Modelo de Kluckhohn

Consta de seis características identificadas en un estudio de la mitología navaja, después traducido a mitologías de otras culturas.

1. Aventuras y logros extraordinarios.- El héroe realiza hazañas extraordinarias como matar monstruos, sobrepasar a la muerte o controlar el clima.
2. Nacimiento del héroe/heroína en circunstancias especiales.- El nacimiento o concepción de el héroe o heroína sucede de modo inusual.
3. Ayuda de los animales.- Frecuentemente el héroe es auxiliado por animales para lograr sus objetivos.
4. Separación de los padres a edad temprana.- El héroe es alejado de uno o ambos de sus padres siendo muy joven.

5. Violencia y antagonismo ante familiares reales o adoptivos.- El héroe muestra un comportamiento violento especialmente hacia los tutores o padrastros. Dicho comportamiento puede ser mutuo.
6. Retorno y reconocimiento al héroe.- La familia cercana al héroe reconoce sus logros y los avoca a un mayor beneficio para el grupo al que pertenece la familia.

(Magoulick, 2006)

3.5.9 Modelo de Margaret Arent

1. Inicio de la vida inusual.- El héroe tiene una vida poco común desde su nacimiento con una juventud remarcable.
 - i. Ancestros venerables.- El héroe tiene una herencia venerable, usualmente oculta en un origen misterioso.
 - ii. Infancia precoz.- El héroe inicia sus aventuras desde muy joven por medio de un encuentro con un oso, una muestra de fuerza fenomenal, invulnerabilidad o pelea sin armas o mano a mano.
2. Aventuras en la madurez.- Al llegar a una edad adulta las aventuras del héroe se vuelven mayores.
 - i. Tarea inusualmente difícil para proteger a su tribu de un gran enemigo que puede ser demoníaco.- Esta tarea es seguida por un viaje subterráneo y profecías positivas acerca de su lucha.
 - ii. Grupo de fieles seguidores.- Un grupo de aliados se une al héroe pero dentro de este grupo puede haber un traidor.
 - iii. Adquiere fama y oro como recompensas a su coraje.
3. Final fatal.- El erróneo tiene un final feliz debido a algún truco, maldición o al simple destino.

(Gunnell, 2005)

3.5.10 Construcción geométrica narrativa

En su artículo 'The book and the labyrinth were one and the same' – narrative and architecture in Borge's fictions (2003), Sophia Psarra muestra una estrategia de estudio narrativo basándose en la relación entre la progresión linear del texto y la simetría geométrica que relaciona los elementos narrativos más allá de sus posiciones temporales en la secuencia linear.

La narrativa lleva al lector no solo a un viaje ficcional, sino espacial que se vuelven inseparables, borrando de así la distinción entre el tiempo lineal y cíclico. De modo que las secuencias se basan en momentos narrativos que tienen lugar en espacios de un edificio, tomando los lugares de una ciudad como locaciones y temas de su historia; donde la importancia no proviene de su ubicación temporal, sino de los personajes que se ligan en dicho lugar (Psarra, 2003).

Se puede encontrar una conexión entre la manera en que se construye una narrativa y los espacios en que ésta ocurre. Esto por tres modos: primero, utilizando la arquitectura como un navegador a través de la progresión linear de sus giros narrativos; segundo, utilizando los contextos arquitectónicos que subrayan los conceptos filosóficos de la historia; y tercero, por medio de la aplicación de una estructura narrativa basada en la simetría que nos permite unir diversos elementos de manera simultánea, más allá de su posición en la secuencia linear del texto. Debido a que la arquitectura no es mostrada claramente en los mangas de CLOVER, y por lo tanto se puede considerar

como no tener un papel significativo para los conceptos filosóficos de la historia, en este trabajo se utiliza para el estudio de la estructura narrativa de CLOVER solamente el tercer modo por medio de las construcciones geométricas de la narrativa, en sus variables lineal, triangular y circular (Psarra, 2003).

3.5.10.1 Construcción geométrica lineal

Es la representación lineal de acuerdo al orden en que los personajes son introducidos al lector dentro del texto original. Así como sus subsecuentes reapariciones importantes para el desarrollo de la historia, considerando a la historia como una progresión de principio a fin. En la línea de la historia se identifica a un personaje central de modo que al doblar la línea sobre este eje sobre sí misma se mapeen los personajes en otros, formando de esta manera un díptico. El díptico representa la relación temporal que existe entre los dos personajes y sus coincidencias como identidades duales. La idea de identidades duales nos alerta de historias duales entrelazadas existentes a lo largo de la historia. Los dípticos formados por medio de una flexión en el centro de una línea temporal reciben el nombre de dicotomías cronológicas (Psarra, 2003).

3.5.10.2 Construcción geométrica triangular

Se identifican los personajes de primer orden como aquellos personajes principales con los cuales inicia y cierra la historia, así como el personaje central que sirve de eje para el doblar que crea las dicotomías. A partir de las características de estos personajes se crea un grupo que formará el primer triángulo de personajes, en caso de no existir tres

personajes se puede buscar otro personaje principal en la línea del tiempo que comparta las características del grupo y unirlo a este. Con el resto de los personajes se crea un segundo triángulo de personajes, que debe de contrastar en sus características con el triángulo de personajes principales. Ya que cada personaje cuenta con una identidad similar a la de sus compañeros de grupo, se pueden ilustrar estos grupos como triángulos equiláteros, donde cada personaje se encuentra en un vértice (Psarra, 2003).

Al colocar un triángulo sobre el otro se obtiene una figura hexagonal. La teoría de grupos define la simetría como una transformación que deja una forma invariable (en Psarra, 2004, 374). De modo que el hexágono se refleja en sus cuatro ejes, estas reflexiones reciben el nombre de simetrías reflexivas, o rota seis veces 60 grados todos sus vértices, estas rotaciones reciben el nombre de simetrías rotativas. Entonces cada vértice se encuentra mapeado en los demás, lo que produce que los vértices incluso puedan ser intercambiables. Es así que solo existe una clase, o dicho de otro modo, cada personaje es una variación genotípica del mismo arquetipo. Esta variación genotípica, también llamada genotipo, indica que no hay diversos roles en la historia, sino diversos puntos de lectura de la historia, donde cada personaje es su héroe, compañero, doncella y sabio (Psarra, 2003).

Al reducir todos los personajes a un solo genotipo o personaje base se borran los nombres del hexágono, para construirlo a partir de uno solo. Esta reconstrucción se inicia al mantener el nombre inferior, el cual se encontrará al centro de dos ejes o

espejos con una separación de 60 grados entre ellos y una línea que divide el área en dos partes. Estas dos partes se representan por medio de un círculo dividido en un lado izquierdo/blanco y un lado derecho/negro, donde cada uno de los lados del círculo representa las características que diferencian los dos grupos en triángulos como oposiciones binarias (Psarra, 2003).

Al realizar las reflexiones del personaje inferior se crean los personajes de reflejo de primer orden directamente a sus lados izquierdo y derecho y el personaje reflejo de tercer orden a una distancia de 180 grados compartiendo la misma línea divisoria al centro de su círculo. Estos personajes reflejan el orden de los colores en sus círculos puesto que son los personajes pertenecientes a un grupo triangular distinto al del personaje con quien se inicia el hexágono. Posteriormente se rotan los reflejos 60 grados para volver el orden de los círculos a la posición en que están en el primer personaje, creando de esta manera los personajes rotación de segundo orden. Los personajes rotación de segundo orden son aquellos que comparten el grupo triangular con el personaje base del hexágono. Demostrando de esta manera que los seis personajes se basan en un solo genotipo que representa diferentes arquetipos dependiendo el punto de lectura de la historia (Psarra, 2003).

3.5.10.3 Construcción geométrica circular

Cuando la historia esta integrada por personajes que se pueden reducir a un solo genotipo que representa varios arquetipos de acuerdo a su lectura, se puede hablar de una historia que se desarrolla en un tiempo no lineal, donde los personajes se

interceptan no por líneas rectas, sino por medio de ciclos, círculos. Por lo que se realiza un estudio teniendo en cuenta un tiempo cíclico, representado por círculos que contienen a los personajes y sus historias (Psarra, 2003).

La construcción geométrica circular se inicia con un círculo en el que se coloca al centro el nombre del personaje elegido para iniciar el hexágono de personajes. Este círculo representa la historia y narrativa de este personaje, el cual se puede intersectar con otros personajes y locaciones. A continuación se dibuja otro círculo cuyo centro esté localizado en intersección con el círculo del primer personaje, y el centro del primer personaje se interseca con la línea del círculo de este nuevo personaje. El área de unión entre los dos círculos representa la historia conjunta que comparten estos personajes; mientras que los puntos en que se intersectan las líneas de los círculos se utilizan para identificar nuevos personajes o locaciones que comparten situaciones con estos personajes. De esta manera se van identificando personajes o locaciones en cada una de las intersecciones de los círculos hasta abarcar todas las situaciones de la historia analizada (Psarra, 2003).

3.6 Tipos de personajes

Las diferentes historias siempre van a ser contadas a través de los personajes que en ellas interactúan. Al igual que en las historias se encuentran puntos de convergencia, en los personajes podemos encontrar características que los unen, creando así clasificaciones. A estos grupos de personajes se les llama estereotipos, los cuales son ideas o personajes estandarizados de forma convencional que no cuentan con

individualidad (Eisner, 2004). Dentro de los comics se pueden localizar reproducciones reconocibles del comportamiento humano, siendo algunos de los personajes más estereotipados los siguientes:

- Trabajador.- Tiene algún vicio y está vestido con un overol.
- Policía.- Tiene un uniforme de policía, mal encarado con grandes gafas oscuras.
- Atleta.- Joven, fornido y apuesto.
- Ladrón.- Encorvado vestido con ropa usada /común.
- Banquero.- Hombre de mediana edad, muchas veces con bigote y lentes vestido de traje con bombín.
- Madre.- Señora de edad avanzada, cabello corto o recogido en la nuca. Ataviada con vestidos amplios y mandil.
- Vampiresa.- Mujer joven, voluptuosa y de extrema belleza. Cabellera larga y oscura, ataviada con vestidos largos, entallados y oscuros que le ayudan a resaltar sus atributos.
- Jefe.- Señor de mediana edad, calvo o con poco cabello, con bigote y habitualmente fumador. Ataviado con camisa y corbata, algunas veces con amplias gabardinas o sacos.
- Científico.- Hombre de mediana edad de aspecto desaliñado (tanto en ropa como cabello). Usualmente con lentes y cargando libros.

(Eisner, 2004)



Figura 3.4 Estereotipos de acuerdo a su profesión (Eisner, 2004)

De modo más específico que los estereotipos, podemos hablar de Arquetipos, ya que los personajes son considerados como un reflejo de nuestra condición humana y la manera en que las personas reaccionan ante determinadas situaciones. Los arquetipos son las tendencias de experimentar las cosas en un cierto modo; de forma que no es una entidad por sí misma, sino que es un principio organizacional de la manera en que percibimos nuestro entorno (Erdel, 1998). En el libro Morfología del cuento (1985), Vladimir Propp identifica siete roles o esferas de acción que los personajes suelen seguir: el agresor, el donante o proveedor, el auxiliar, la princesa o personaje que se busca, el mandatario, el héroe y el falso héroe.

Algunos de los Arquetipos existentes se enumeran a continuación. Se debe de tener en cuenta que un mismo personaje puede estar formado por varios arquetipos conforme avanza la historia.

3.6.1 Arquetipos según Paul Lucey

Este modelo muestra arquetipos de historias.

- El héroe.- Personaje valiente capaz de enfrentarse a cualquier enemigo o cumplir cualquier tarea. Este arquetipo está basado en el personaje de Teseo en la leyenda del Minotauro, quien como muestra de su valentía entra al Laberinto de Creta para matar al monstruo y liberar al pueblo de los sacrificios.
- La pareja de amigos.- Son dos o más amigos que se embarcan juntos a la aventura. Se puede ver representado en El señor de los anillos (Tolkien, 2002) por medio de la comunidad del anillo, y más claramente por la relación existente entre Frodo, Sam, Merri y Pippin (los hobbits).

- La búsqueda imposible.- Los personajes van en pos de un objetivo. Este arquetipo también es identificable en El señor de los anillos (Tolkien, 2002) en el viaje emprendido por la comunidad del anillo hacia el Monte Destino para destruir el anillo, no se marca un enfrentamiento directo con Sauron ni con sus aliados.
- El rey debe morir.- Historias donde un nuevo orden debe relevar al existente. Este tipo de cambio se puede encontrar en la historia de La reina de los condenados (Rice, 1998), donde los hijos del milenio se unen para ayudar a Mekare y Maharet a matar a la reina Akasha y tomar su lugar como madres de los vampiros y acabar con el reinado de terror que ocasiona el despertar de Akasha.
- Medea.- Presenta la idea del poder de la mujer. Este arquetipo se puede ver en la historia de la reina de los condenados (Rice, 1998) en el personaje de Akasha, quien mata a su esposo Enkil para mostrarle al mundo su poder como reina única que no necesita un consorte.
- Fausto.- Trata de los extremos a los cuales llegan las personas en pos de sus objetivos. Pueden existir fuerzas diabólicas y fuentes de poder corrupto. Este arquetipo se puede observar en el personaje de Victor Mancini en Choke (Palahniuk, 2002), quien obtiene su poder por medio de estafas y hacer creer a las personas que les debe la vida para poder obtener dinero de ellos.

(Quijano, 2004)

3.6.2 Arquetipos según Jung

Cada uno de los personajes que intervienen en una narración puede pertenecer a más de uno de los arquetipos existentes, a la vez que va sufriendo cambios a lo largo del desarrollo de la historia pudiendo contener las características propias hasta de tres arquetipos distintos en diversos momentos.

- La madre.- Cuenta con la habilidad de reconocer y realizar el tipo de relación que tiene una madre con su hijo; su cuidado y nutrición. Es un arquetipo bastante abstracto, puesto que se proyecta tanto al mundo, a la naturaleza como a las personas. Sus ejemplos más comunes se encuentran dentro de la religión en Eva y la virgen María. Este arquetipo puede llegar a ser representado por personajes masculinos como en el caso de Lestat en Entrevista con el vampiro (Rice, 1997), donde toma el papel de madre con respecto a sus hijos Loui y Claudia a quienes enseña a alimentarse y sobrevivir en su nuevo estado de vampiros.
- Mana.- Es el poder espiritual. Su símbolo más representativo es el pene, que se conecta con la fuerza física y la fertilidad. Una representación del mana como poder espiritual se puede observar en la película “Star Wars” (1977) como la Fuerza, que es lo le da poder a los Jedis.
- La sombra.- Proviene del pasado animal de las especies, donde las actividades se limitaban a la sobrevivencia y reproducción. Es considerada como el lado oscuro del Ego. No tiene una línea moral. Puede ser simbolizada por serpientes, dragones, monstruos y demonios que se encuentran presentes en diversas historias.
- La persona.- Representa la imagen pública, la máscara que el personaje utiliza al mostrarse en el mundo exterior. Este arquetipo es comúnmente encontrado en las historias de superhéroes, tales como Spiderman y Superman, quienes se muestran al mundo con sus nombres reales como personas comunes mientras que se esconden tras una máscara o disfraz para poder sacar su verdadero yo con superpoderes.
- Anima y animus.- El anima es el lado femenino de los personajes masculinos; mientras que el animus es el aspecto masculino dentro del inconsciente de las mujeres. El anima puede ser simbolizada por una chica joven,

espontánea e intuitiva o una bruja. El animus puede estar simbolizado por un anciano sabio o hechicero. El anima se ve representada en la hechicera Yuuko del manga xxxHOLiC, mientras que el animus puede verse representado en el personaje del mago Merlín de las leyendas del Rey Arturo.

- El padre.- Es simbolizado por un guía o figura de autoridad. El rol del padre no forzosamente es representado por el padre biológico del héroe, como sucede en el caso del tío Ben que es un padre sustituto para Peter Parker en Spiderman e incluso en Obi Wan Kenobi que es una guía y figura de autoridad para el joven Luke Skywalker en “Star Wars” (1977).
- La familia.- Representa los lazos de sangre y aquello que une a los personajes de forma más profunda que lo dictado por la razón. Además de las familias por nacimiento y matrimonio hay otras familias, como la de los hijos del milenio en La reina de los condenados (Rice, 1998) que no son parientes como tales pero se identifican como una familia debido a su misma longevidad.
- El niño.- Son representados por niños o criaturas pequeñas que simbolizan el futuro, renacimiento o la salvación. Puede encontrarse en personajes como Lucy en El león, la bruja y el armario (Lewis, 2004), quien es una pequeña niña que al adentrarse al mundo de Narnia cumple una profecía que salva al mundo del poder de la Bruja Blanca.
- El héroe.- Es el poder espiritual de aquel que derrota a los dragones y al mal. Representa el Ego y se enfrenta generalmente a la Sombra. Este arquetipo se puede encontrar en los comics representado por los superhéroes como Superman, Batman y Spiderman que luchan contra los villanos para salvar a la ciudad donde radican.

- La doncella.- Representa la pureza e inocencia. Este arquetipo se puede encontrar comúnmente en los cuentos de hadas en el personaje de la princesa, tal como Blancanieves, Cenicienta y la Bella Durmiente.
- El anciano sabio.- Es quien revela al héroe la naturaleza de su búsqueda y el poder interno que el héroe utilizará para lograr sus objetivos. El anciano sabio se puede ver representado en Star Wars (1977) en el personaje de Yoda, quien enseña al joven Skywalker el uso de la fuerza y lo entrena para poder enfrentar a Darth Vader.
- El animal.- Representa la relación entre las personas y los animales; puede ser simbolizado por el animal que acompaña al héroe durante sus aventuras. El animal se puede ver representado en el personaje de Hedwig en Harry Potter y la piedra filosofal (2001), una lechuza blanca que acompaña a Harry lo largo de la aventura de su entrada al mundo mágico.
- El bufón.- Es simbolizado por un payaso o mago. Su objetivo es impedir el avance del héroe, así como ocasionar problemas. El bufón se puede encontrar en personajes como el gato Cheshire en Alice's Adventures in Wonderland (Sabuda, 2003), quien mágicamente se aparece ante Alicia en diversos puntos de la historia causándole problemas con el resto de los personajes ante quienes es invisible.

(Boeree, 2006)

3.6.3 Modelo de arquetipos dramático.

Proviene de los roles que ocupan los personajes dentro de una obra dramática, tomando como principal fuente las obras teatrales y cinematográficas.

- El Protagonista.- Es el punto de vista a través del cual vemos la historia. Es aquel personaje que debe conseguir el objetivo de la historia. El protagonista es el

personaje principal de la historia como por ejemplo el protagonista o Jack de Fight Club (Palahniuk, 2003), un personaje que no tiene un nombre propio en pos de enfatizar la impersonalidad del mismo, pudiendo ser cualquier yuppie estadounidense.

- El Antagonista.- Es el personaje que obliga al protagonista a cambiar. Se opone al objetivo del protagonista. Continuando con el ejemplo de Fight Club, se puede identificar al antagonista en el personaje de Tyler Durden, quien obliga a Jack a alejarse de sus posesiones materiales y fundar el club de la lucha.
- El amigo fiel (Sidekick).- Es el compañero entusiasta que apoya al personaje asignado. Un amigo fiel se puede encontrar representado en el personaje de Mercucio en Romeo y Julieta (Shakespeare, 2003), quien acompaña a Romeo en contra de los Capuleto hasta que es asesinado a manos de Tibaldo.
- El escéptico.- Es un personaje que se opone a cualquier decisión tomada por el héroe. Un ejemplo de escéptico es Sancho Panza en Don Quijote de la Mancha (Cervantes, 1979), quien durante toda la aventura en que acompaña al Quijote se encuentra en desacuerdo con él aunque a su lado.
- La emoción.- La emoción es un personaje que responde sin pensar, guiándose solamente por los sentimientos y emociones. Puede introducir elementos de caos. La emoción se puede ejemplificar con el personaje del Sombrero loco en Alice's adventures in Wonderland (Sabuda, 2003), quien en cada escena que toma parte crea un gran caos por sus impulsos de tomar el té sin importarle la situación del resto de los personajes.
- El Co-antagonista.- Este personaje es el colaborador del antagonista, quien representa la tentación. Se puede encontrar un co-antagonista en el personaje de Edmund en El león, la bruja y el armario (Lewis, 2004) quien apoya a la Bruja Blanca debido a las promesas que ella le hace de convertirse en rey,

poniéndose en contra de sus propios hermanos en la aventura de ayudar a salvar la tierra de Narnia.

(Quijano, 2004)

3.6.4 Arquetipos según Christopher Vogler

Los personajes pueden fingir ser un arquetipo distinto al que representan.

- El héroe.- Se sacrifica por el bien común. Busca la plenitud y cambia a través de su sacrificio. Es usualmente el protagonista, aunque otros personajes pueden tener actitudes heroicas. El héroe puede ser por ejemplo Frodo Bolsón en El señor de los anillos (Tolkien, 2002), quien decide enfrentar el reto de destruir el anillo Único para acabar con el poder de Sauron.
- El mentor.- Guía al héroe en el camino del conocimiento. Puede ser la conciencia, un camaleón o sombra. Le otorga un presente al héroe para ayudarlo en su camino y lo estimula a iniciar su aventura. El mentor se ejemplifica en el personaje de Gandalf en El señor de los anillos (Tolkien, 2002), quien le indica a Frodo el camino a seguir para poder destruir al anillo Único.
- Guardián del umbral.- Custodia o es un obstáculo que el héroe debe superar, posteriormente puede ser compañero del mismo. Se puede encontrar un guardián del umbral en el personaje de Trancos, posteriormente llamado Aragorn, en El señor de los anillos (Tolkien, 2002), quien es el primer contacto que tienen los hobbits en su búsqueda al entrar a Bree y les solicita una recompensa por sus servicios.

- El mensajero.- Insta al héroe a cambiar; puede ser un personaje o suceso que llevan al héroe a enfrentarse al primer umbral. El mensajero que se encuentra en la historia de El señor de los anillos (Tolkien, 2002) es Bilbo Bolsón, quien le da a Frodo el anillo Único a causa del cual Frodo debe iniciar su aventura para destruirlo.
- El camaleón.- Se caracteriza por el cambio, es un personaje que puede cambiar física o mentalmente de modo que sus acciones se tornan impredecibles. Puede ser aliado o enemigo. El personaje de Sméagol/Gollum en El señor de los anillos es un ejemplo de camaleón, ya que cambia de actitudes de acuerdo a la personalidad que toma poder sobre él, la tranquila y amigable de Sméagol o a vengativa y violenta de Gollum.
- La sombra.- Representa al villano o enemigo del héroe, su objetivo principal suele ser la muerte o destrucción del héroe. También puede ser un compañero que discrepa de modo de acción. Su función primordial es ponerle desafíos al héroe de modo que este tenga que fortalecerse para superarlos. En El señor de los anillos se identifica como sombra al personaje de Sauron, quien por medio de los Jinetes Negros trata de impedir que Frodo llegue al Monte Destino.
- El pícaro.- Es un personaje cómico que distorsiona la realidad con la finalidad de volver al héroe a su realidad. El personaje del pícaro se puede encontrar en El señor de los anillos (Tolkien, 2002) representado en el mejor amigo de Frodo, Sam Gamgee, quien lo apoya en todo momento pero mientras pone en perspectiva los peligros y responsabilidades que ambos tienen.

(Cifuentes, 2006)

3.7 Repeticiones

Las repeticiones comúnmente se utilizan para poder determinar la estructura de una historia, tal como es el caso del análisis de poesía y películas. Las repeticiones más comunes y sencillas de identificar son aquellas de personajes (por medio de la cual se les da un rango de importancia), frases o diálogos y música, y en el caso de los comics de imágenes o detalles. Este tipo de repeticiones formales recibe el nombre de motivo y se caracterizan por ser “cualquier elemento significativo que se repiten” (Bordwell & Thompson, 2002, pag 52). Si las repeticiones no son exactas, sino que solamente se trata de similitudes que producen que el espectador compare elementos distintos, reciben el nombre de paralelismo y crean un sentimiento de familiaridad con las situaciones.

Cada uno de los autores propone una teoría de la manera en que los personajes y los hechos suceden a lo largo de la historia narrada. Y aún cuando existen puntos de encuentro y relaciones entre los distintos modelos, se pueden encontrar diferencias sustanciales respecto a las partes que conforman a las historias o los personajes que se ven involucrados en las mismas.

Cada historia tiene un funcionamiento que la hace única y original aún cuando se adapte a la perfección a alguno de los modelos narrativos existentes. Los personajes que participan en una historia tienen características definidas que los involucran entre

ellos y es por medio de esta interacción que se pueden adaptar a los distintos arquetipos existentes.

Además de conocerlas se aplicará cada una de las estructuras revisadas a CLOVER, buscando adaptar esta historia a algún modelo. Tras una primera lectura de CLOVER se puede observar que su estructura no es la estructura lineal usada más frecuentemente en las teorías narrativas, por lo cual se incluye en este estudio el modelo narrativo de Sophia Psarra (2003) como una opción para el estudio de una estructura narrativa cíclica.

En el siguiente capítulo se realizan las comparaciones de los personajes con los arquetipos dados por Lucey, Jung, Vogler y el modelo dramático. Para posteriormente pasar a un análisis de la estructura narrativa de la historia presentada en CLOVER de acuerdo a los modelos narrativos presentados en éste capítulo.