

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL



TESIS DE GRADO

**LA PRESENCIA DE ESTRUCTURAS MÍTICAS EN LAS PELÍCULAS
BOLIVIANAS MI SOCIO, ENVÍAME POSTALES A COPACABANA Y LAS TRES
ROSAS.**

Estudiante: Madelein Carol Pascuali Fernandez

Tutora: M.Sc. Ana María Suaznabar de Paraviciini

LA PAZ – BOLIVIA

2023

A mi ángel en el cielo y a mi ángel en la tierra.

Mamá y Papá

ÍNDICE.

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN..... | 9 |
| 1. CAPÍTULO 1 | 11 |
| FORMULACIONES METODOLÓGICAS. | |
| 1.1. Objeto de estudio..... | 11 |
| 1.2. Pregunta de investigación..... | 12 |
| 1.3. Objetivos de la investigación..... | 15 |
| 1.3.1. Objetivo General..... | 15 |
| 1.3.2. Objetivos Operacionales..... | 15 |
| 2. CAPÍTULO 2 | 16 |
| ESTRATEGIA METODOLÓGICA. | |
| 2.1. Enfoque metodológico..... | 16 |
| 2.2. Tipo de investigación..... | 16 |
| 2.3. Método de investigación..... | 17 |
| 3. CAPÍTULO 3..... | 18 |
| MARCO HISTÓRICO | |
| 3.1. Cine..... | 18 |
| 3.2. Cine Boliviano..... | 21 |
| 4. CAPÍTULO 4 | 24 |
| MARCO REFERENCIAL. | |
| 4.1. Mi socio..... | 25 |
| 4.2. Escíbeme postales a Copacabana..... | 28 |
| 4.3. Las tres rosas..... | 30 |
| 5. CAPÍTULO 5..... | 32 |
| MARCO TEÓRICO. | |
| 5.1. El mito..... | 32 |

| | | |
|-----------|--|----|
| 5.2. | Clases de mitos..... | 33 |
| 5.3. | Mito y mitología..... | 34 |
| 5.4. | Mitema y arquetipo..... | 36 |
| 5.5. | Inconsciente colectivo..... | 38 |
| 5.6. | El héroe..... | 38 |
| 5.6.1. | El héroe mitológico..... | 39 |
| 5.6.2. | El héroe moderno..... | 41 |
| 5.7. | Tiempo sagrado..... | 42 |
| 5.8. | Espacio sagrado..... | 43 |
| 5.9. | Modo de Joseph Campbell..... | 44 |
| 5.9.1. | Primera Etapa: Separación o partida..... | 45 |
| 5.9.2. | Segunda Etapa: Pruebas y victorias de la iniciación..... | 45 |
| 5.9.3. | Tercera Etapa: Regreso y re-integración a la sociedad..... | 45 |
| 5.10. | Ritos de Iniciación..... | 46 |
| 5.11. | Modelo de Juan Villegas..... | 47 |
| 5.11.1. | Primera Etapa: La vida que se abandona..... | 48 |
| 5.11.1.1. | El llamado..... | 49 |
| 5.11.1.2. | El maestro o el despertador..... | 50 |
| 5.11.1.3. | El viaje..... | 50 |
| 5.11.1.4. | El cruce del umbral..... | 51 |
| 5.11.1.5. | Algunos motivos..... | 51 |
| 5.11.2. | Segunda Etapa: La iniciación o la adquisición de experiencias..... | 52 |
| 5.11.2.1. | El viaje..... | 52 |
| 5.11.2.2. | El encuentro..... | 53 |
| 5.11.2.3. | La experiencia de la noche..... | 54 |
| 5.11.2.4. | La caída o el descenso a los infiernos..... | 55 |
| 5.11.2.5. | Los laberintos..... | 57 |
| 5.11.2.6. | El morir – renacer..... | 57 |
| 5.11.2.7. | La huida y la persecución..... | 58 |
| 5.11.2.8. | Algunos motivos..... | 59 |
| 5.11.3. | Tercera Etapa: La vida del iniciado..... | 59 |

| | | |
|-----------|--|-----|
| 5.11.3.1. | El regreso..... | 61 |
| 5.11.3.2. | La huida mágica..... | 62 |
| 5.11.3.3. | La negativa del regreso..... | 62 |
| 5.11.3.4. | Cruce al umbral del regreso..... | 63 |
| 5.11.3.5. | La posesión de los dos mundos..... | 63 |
| 5.12. | Narrativa Fílmica..... | 64 |
| 5.13. | Estructura de la narrativa fílmica..... | 65 |
| 5.13.1. | Planteamiento..... | 65 |
| 5.13.2. | Desarrollo o nudo..... | 66 |
| 5.13.3. | Desenlace..... | 67 |
| 5.14. | Componentes de la narrativa cinematográfica..... | 67 |
| 5.14.1. | Espacio cinematográfico..... | 67 |
| 5.14.2. | Tiempo cinematográfico..... | 69 |
| 5.15. | Análisis cinematográfico..... | 71 |
| 5.15.1. | Determinación del tipo de narrador..... | 71 |
| 5.15.2. | Determinación de la estructura..... | 72 |
| 5.15.3. | Análisis de técnicas y procesos..... | 73 |
| 5.15.3.1. | Tipos de planos..... | 74 |
| 5.15.3.2. | Puntos de visión..... | 76 |
| 5.15.3.3. | Iluminación..... | 77 |
| 5.15.3.4. | Sonido..... | 78 |
| 6. | CAPÍTULO 6..... | 79 |
| | APLICACIÓN | |
| 6.1. | Mi socio..... | 79 |
| 6.2. | Envíame postales a Copacabana..... | 101 |
| 6.3. | Las tres rosas..... | 122 |
| | CONCLUSIONES..... | 141 |
| | FUENTES CONSULTADAS..... | 145 |

INTRODUCCIÓN.

La palabra mito proviene del griego mythos, que significa palabra, cuento, noticia, fábula. El mito permite explicar lo condicionado por lo no condicionado, si la historia comienza al principio, los mitos son la historia de ese principio, el mito relata una historia sagrada, es decir; un acontecimiento primordial que tuvo lugar en el comienzo del tiempo, es la historia de lo acontecido en el relato de lo que los dioses o los seres divinos hicieron al principio del tiempo.

Todo mito muestra cómo ha venido a la existencia una realidad, constituye una vivencia donde su producción, ejecución y realización obedecen a un contexto cultural, cuyos patrones de conducta son comunes a la colectividad, el mito es la narración de un suceso que tuvo lugar en el inicio del tiempo expandiéndose por las diversas épocas de la historia, en él se relata la expresión simbólica de las manifestaciones culturales del hombre.

El mito del héroe es el mejor y más conocido del mundo, lo encontramos en la mitología griega, romana, en la Edad Media, en el lejano oriente y actualmente en la literatura, el cine, la televisión, entre otros. El héroe es una persona que realiza una acción muy abnegada en beneficio de una causa noble, es una persona ilustre y famosa por sus hazañas o virtudes, es el protagonista de una obra.

El héroe se encuentra presente en todos los relatos, el mito del héroe es el mejor y más conocido del mundo: lo encontramos en la mitología griega, romana, en la Edad Media, en el lejano oriente y actualmente en la literatura, el cine, la televisión, entre otros.

El héroe moderno se aproxima al ideal trazado por el tipo de James Bond, que sin ser de clase divina o semidivina, tiene características que lo ponen en un ámbito semejante. El héroe moderno no se caracteriza por tener un físico sobresaliente, ni rasgos finos, su capacidad no es superior al promedio e incluso comete errores que alargan su aventura, el héroe moderno tiene como fin vencerse a sí mismo para después afrontar las pruebas que lo iniciaron como protagonista de la historia. El mito de la aventura del héroe se hace presente.

De acuerdo a Juan Villegas (1975), la aventura del héroe moderno, se manifiesta en su tránsito a través de tres etapas:

- ☒ La primera etapa o la vida que se abandona.
- ☒ La segunda etapa la iniciación en si o la adquisición de experiencias.
- ☒ La tercera etapa la vida del iniciado triunfo y fracaso del héroe.

La presente investigación empleará los estudios realizados por Juan Villegas con el fin de ver la estructura de la aventura del héroe moderno.

La elección de las películas bolivianas *Mi socio* de 1982, *Envíame postales a Copacabana* de 2009 y *Las tres rosas* de 2018, se realizó a partir de obtener tres películas que son de años diferentes, una a finales de los 80, otra iniciando la década de los 2000 y una actual para mostrar las estructuras míticas que subyacen en las mismas.

Para poder comprender como cómo el héroe permite establecer las estructuras míticas en las películas bolivianas, es necesario comprender la historia y la estructura que comprende el mundo cinematográfico y poder determinar cómo influyen en la en la travesía del héroe.

El cine surgió en 1895 como un modo de entretenimiento y de expresión artística, que narraba historias animadas, al principio, sin poder reproducir audio. Sin embargo, su importancia principal es que resultó una herramienta de influencia ideológica debido a su gran impacto visual, que fue aprovechada por diversos partidos políticos del siglo XX. El cine no solo permitía contar una historia y transmitir información, también podía transmitir emociones vívidas al espectador, de manera más intensa que las provocadas por los periódicos o la radio.

Es una de las disciplinas artísticas que admite la mayor variedad de público, es un espacio creativo que promueve en el espectador el desarrollo de la capacidad imaginativa, permitiendo que experimente situaciones y emociones irreales, de manera muy vívida, permite conocer realidades que muchas veces se desconoce y se mantiene en constante innovación y ha alcanzado un nivel de desarrollo tecnológico muy avanzado.

El cine boliviano es un arte esencialmente urbano puesto que el mayor porcentaje del público lo constituyen la clase media y no existen salas de cine en el área rural. Sin embargo, desde sus inicios el cine boliviano ha estado caracterizado por su temática indígena y por mostrar una realidad en la cual vivimos, las cuales nos rodean y por ende no trata de reflejar estereotipos que no son visibles en Bolivia.

Al analizar cinematografía, es fundamental analizar de igual forma la narrativa y la estructura cinematográfica de las películas; por lo cual, en la presente investigación se desglosará teóricamente las estructuras mitológicas y cinematográficas.

1. CAPÍTULO

FORMULACIONES METODOLÓGICAS.

1.1. Objeto de estudio.

La presencia de estructuras míticas a través del héroe en las películas bolivianas.

Fundamentación.

El héroe se encuentra presente en todos los relatos, el mito del héroe es el mejor y más conocido del mundo: lo encontramos en la mitología griega, romana, en la Edad Media, en el lejano oriente y actualmente en la literatura, el cine, la televisión, entre otros.

Generalmente al héroe se le da un propósito, este propósito u objetivo es variable, no siempre recae en un peso de goce del mismo héroe, a veces incluso es un destino o coincidencia que tiene que desarrollarse; también puede llegar a ser un propósito adquirido y causal (las decisiones lo llevaron a ese fin). Todo depende de la característica del héroe: el mundo en el que se desarrolla, el problema o el conflicto, el grado en lo que afecta a su entorno o a su fuente de valor, etc.

Para descubrir su propósito primero emprende el viaje, este viaje no es un desplazamiento de lugar, es entendido como una travesía, donde descubre al antagonista o su némesis, los problemas afrontar, los momentos que le ayudan a trascender, los aliados que se unen a la causa, la manera de llegar a su objetivo y sobre todo experiencias nuevas que le dan otro sentido a su vida antes de retornar a su mundo.

1.2. Pregunta de investigación.

¿Cómo el héroe permite establecer las estructuras míticas en las películas bolivianas *Mi socio* de 1982, *Envíame postales a Copacabana* de 2009 y *Las tres rosas* de 2018?

Fundamentación.

Un mito es un relato tradicional que se refiere a unos acontecimientos maravillosos, protagonizados por seres sobrenaturales o extraordinarios, tales como dioses, semidioses, héroes, monstruos o personajes fantásticos, los cuales buscan dar una explicación a un hecho o un fenómeno. Su función es resolver los problemas insondables de la humanidad y dar sentido de referencialidad. Para Mircea Eliade (1981, p. 56 - 62) “el mito es una historia sagrada que narra un acontecimiento sucedido durante un tiempo primigenio, en el que el mundo no tenía aún su forma actual, el mito revela la sacralidad absoluta, porque relata la actividad creadora de los dioses.” En otros términos, el mito describe las diversas y a veces dramáticas irrupciones de lo sagrado en el mundo. Los acontecimientos de la naturaleza, que se repiten periódicamente, se explican como consecuencia de los sucesos narrados en el mito; por lo tanto, el mito es una narración que nos cuenta el origen de todo en cuanto existe, este origen está relacionado con un héroe civilizador.

Mircea Eliade (1981) señala que el mito es, pues, la historia de lo acontecido en “in illo tempore”, que es el relato de lo que los dioses o los seres divinos hicieron al principio del Tiempo.

El héroe como el antihéroe son figuras del sistema de valores expuestos en las novelas, se trata de un ser superior, poderoso, siempre por encima del hombre medio, cuya función consiste en salvar a éste de la destrucción y la muerte. La Real Academia Española conceptualiza al héroe como una persona que realiza una acción muy abnegada en beneficio de una causa noble, es un personaje ilustre, famoso por sus hazañas o virtudes, destacado que actúa de una manera valerosa y arriesgada.

El héroe moderno no se caracteriza por tener un físico sobresaliente, ni rasgos finos, su capacidad no es superior al promedio e incluso comete errores que alargan su aventura. Para Juan Villegas (1975, p. 50) “el héroe moderno tiene como fin vencerse a sí mismo para después afrontar las pruebas que lo iniciaron como protagonista de la historia. El mito de la aventura del héroe se hace presente en la literatura moderna como inicio de los problemas y las inquietudes de nuestra época.”

No obstante Juan Villegas hace un estudio de la estructura mítica de la aventura del héroe basándose en *El héroe de las mil caras* (1972) escrita por Joseph Campbell, donde plantea un hombre moderno y con él las presencias de las estructuras míticas. La aventura del héroe moderno, se manifiesta en su tránsito a través de tres etapas:

La primera etapa o la vida que se abandona, permite comprender la forma de vida que se considera insatisfactoria, concierne el paso de la niñez a la adolescencia; sin embargo, la figura cambia cuando se trata de un adulto, pues éste ha aceptado una forma de vida y un sistema de valores con los cuales ha vivido un largo tiempo y en cuya defensa suele haberse esforzado. Al no sentirse a gusto con su estilo de vida determina un cambio que conlleva a una crisis. La crisis del personaje se torna dolorosa, angustiante y casi sin esperanza, esta transición es más dura y tiene más peso psicológico y puede llegar a recaer en fracaso, el llamado viene a romper la vida cotidiana al héroe, rompe con la monotonía, que es técnicamente desesperanzadora y falta de emoción. El llamado estimula su curiosidad y le motiva a cambiar su forma de vida.

En la segunda etapa la iniciación en sí o la adquisición de experiencias, a partir de la salida, el héroe se encuentra con un contexto en el que surgen peligros y dificultades, lo cual implica el hecho que tenga que pasar diversas pruebas.

En la tercera etapa la vida del iniciado triunfo y fracaso del héroe, donde se presenta a un personaje maduro, después que ha experimentado el camino de las pruebas, el personaje vuelve a su grupo social que había

abandonado y se incorpora al nivel que le corresponde, con una visión diferente de la vida, que en algunos casos tiene que transmitir a su grupo social, o en otros, sólo es válido para sí mismo.

Por este motivo la presente investigación empleará los estudios realizados por Juan Villegas con el fin de ver la estructura de la aventura del héroe moderno.

La elección de las películas bolivianas *Mi socio* de 1982, *Envíame postales a Copacabana* de 2009 y *Las tres rosas* de 2018, se realizó a partir de obtener tres películas que son de años diferentes, una a finales de los 80, otra iniciando la década de los 2000 y una actual para mostrar las estructuras míticas que subyacen en las mismas.

La película *Mi Socio* dirigido por Paolo Agazzi, muestra a "Vito", un camionero colla y "Brillo", un pequeño lustrabotas camba que por un azar del destino comparten un largo viaje desde el oriente hasta el occidente de Bolivia en un viejo camión apodado "Mi Socio".

Durante el viaje, ambos inician la relación con antipatía y rivalidades, pero con el tiempo se transforma paulatinamente en una sólida relación de amistad, solidaridad y afecto.

La película *Escríbeme postales a Copacabana* dirigido por Thomas Kronthaler relata la historia de Alfonsina de catorce años, que vive junto a su madre Rosa y su abuela Elena.

Alfonsina tiene una amiga Tere, ambas prometieron dejar el pueblo aburrido y recorrer el mundo. Mientras se dedican a coleccionar postales de países, en la película las tres protagonistas encuentran hombres que cambian su vida por completo, y empiezan un viaje invadido por recuerdos y emociones.

La película *Las tres rosas*, dirigida por Walter Valda relata la historia de Samuel quién quedó huérfano después de nacer y vive con su tía Ermelinda, Samuel a una corta edad conoce a Julia que vive con su padre, Don Mateo, un hombre resentido por pesares de la vida a causa de la muerte de su esposa al dar a luz. Una mañana los niños se cruzan en el

camino, desde entonces Samuel no puede dejar de pensar en ella y la busca constantemente para jugar y ser amigos. Luego, al crecer, se hacen novios. Sin embargo, Don Mateo decide separarlos, desde ese momento, Samuel atraviesa por un viaje duro y en condiciones precarias para poder encontrarla y seguir a su lado.

Al analizar cinematografía, es fundamental analizar de igual forma la narrativa y la estructura cinematográfica de las películas; por lo cual, en la presente investigación se desglosará teóricamente y se realizará la correspondiente aplicación en las películas seleccionadas.

1.3. Objetivos de la investigación.

1.3.1. Objetivo general

Interpretar las estructuras míticas y cinematográficas a través de la figura del héroe en las películas bolivianas *Mi socio* de 1982, *Envíame postales a Copacabana* de 2009 y *Las tres rosas* de 2018.

1.3.2. Objetivos operacionales

- ☒ Establecer el marco teórico para el análisis mitológico de las obras cinematográficas seleccionadas.
- ☒ Identificar la estructura narrativa de cada película.
- ☒ Analizar y demostrar la presencia de estructuras míticas en las películas seleccionadas de acuerdo al modelo de Juan Villegas.

2. CAPÍTULO

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

2.1. Enfoque metodológico

En la presente investigación se aplicará un enfoque metodológico cualitativo. Los estudios cualitativos se caracterizan por la búsqueda y el análisis de la interpretación, es el acopio de información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos y respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados.

De acuerdo a Gregorio Rodríguez (2008, p. 31 - 33), “la investigación cualitativa es multimetódica en el enfoque, implica un enfoque interpretativo, naturalista hacia su objeto de estudio. Esto significa que se estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas, la investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales, entrevistas, experiencia personal, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos que describen la rutina y las situaciones y significados en la vida de las personas.”

Roxana Barragán (2007, p. 115 - 117) indica que “el método cualitativo implica una serie de prácticas que no se encuentran ligadas con una determinada teoría o paradigma en particular, ni son privativas de una otra área del conocimiento. Por consiguiente, no es un conjunto unificado de principios compartidos por numerosos estudios, sino un campo marcado por tensiones y contradicciones que se expresan en distintas definiciones, concepciones, paradigmas y estilos de investigación.”

2.2. Tipo de investigación.

La presente investigación es descriptiva debido a que narra características y propiedades de un objeto, sujeto o situación específica, sin emplear juicios de valor, además se orienta a dar respuestas a las causas de eventos y situaciones de tipo social o físico, explicando por qué ocurre y las condiciones en las que se da.

Pablo Cazau (2006, p. 27) indica que “en un estudio descriptivo se seleccionan una serie de cuestiones, conceptos o variables y se mide cada una de ellas independientemente de las otras, con el fin, precisamente, de describirlas. Estos estudios buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno. Las investigaciones descriptivas constituyen una mera descripción de algunos fenómenos, los estudios descriptivos sirven para analizar como es y se manifiesta un fenómeno y sus componentes.”

Se puede decir que la investigación descriptiva se emplea cuando el objetivo es el detallar cómo son y cómo se manifiestan fenómenos, situaciones, contextos y eventos. Busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice.

2.3. Método de investigación

La presente investigación adopta un método inductivo – analítico. Lourdes Munch (1990, p. 15 - 17), contextualiza que “el método inductivo es un proceso en que el que, a partir del estudio de casos particulares, se obtienen conclusiones o leyes universales que explican o relacionan los fenómenos estudiados. El método inductivo utiliza la observación directa de los fenómenos, la experimentación y el estudio de las relaciones que existen entre ellos.” Por lo tanto, se puede decir que, se obtienen conclusiones generales a partir de premisas particulares, en el que, tras una primera etapa de observación, análisis y clasificación de los hechos, se logra postular una hipótesis que brinda una solución al problema planteado.

El Método analítico es aquel proceso de investigación que se enfoca en la descomposición de un todo, desarticulando en varias partes o elementos para determinar las causas, la naturaleza y los efectos. La definición del análisis es el estudio y examen de un hecho u objeto en particular, es el más usado en el campo de las ciencias sociales y en las ciencias naturales.

Según la Real Academia Española (RAE), analizar significa desintegrar, descomponer un todo en sus partes para estudiar en forma intensiva cada uno de sus elementos, así como las relaciones entre sí y con el todo.

Este método nos permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías.

3. CAPÍTULO

MARCO HISTÓRICO.

3.1. Cine.

La palabra cine proviene del vocablo griego kinos, movimiento.

Según Enrique Pulencio (2017, p. 167 – 169) “el lenguaje del cine es principalmente, de carácter visual, más concretamente, icónico. Procede en parte de la fotografía y se amplía con la aparición del sonido, aunque tal vez sería un error hablar de cine mudo en un sentido amplio, ya que las proyecciones de las primeras décadas del siglo XX, siempre fueron acompañadas de interpretaciones por parte de pianistas, pequeñas orquestas o actores que iban recreando los posibles diálogos, recitándolos a viva voz al público. Sin embargo, lo esencial del arte cinematográfico es la imagen, el componente icónico.”

El film está constituido por una serie de fotogramas que han sido serializados durante el rodaje, al mismo tiempo que se ha efectuado una descomposición del movimiento para recomponerlo en el momento de la proyección.

Una cámara no impresiona por sí sola: obedece a los criterios de la persona que se sitúa detrás del visor. Hacer un film no es más que el resultado y la síntesis de una selección de imágenes, una selección de movimientos y una selección de sonidos.

De acuerdo Pulencio (2017, p. 14 - 15) “el 7 de diciembre del 1895 es señalada como la fecha del nacimiento del cine, con el protagonismo de los hermanos Lumière, quienes en un principio no eran ni pretendían ser artistas; eran inventores científicos y técnicos que habían heredado de su familia. El trabajo

sobre la película de celuloide impregnada con nitrato de plata, era sólo una parte del proceso, la otra estaba constituida por el aparato de tomar imágenes y reproducirlas. Un aparato que, en su época primera, integraba dentro de un mismo mecanismo, la cámara toma vistas y el proyector de luz.” Este era un experimento técnico y científico privado, pero muy pronto fue llevado a la categoría del espectáculo.

Las dos breves películas que, como muestras de imágenes en movimiento, inician la historia del cine, corresponden a hechos cotidianos absolutamente ordinarios. Ambas películas fueron registradas por la cámara primitiva de los hermanos Lumière, ninguna de las dos sobrepasa los veinte segundos de duración. Sus títulos eran: “La salida de los obreros de la fábrica” y “Llegada del tren a la estación de la Citat”. Pródigos han sido los historiadores y cronistas al describir esta noche, que ya es parte de la leyenda del cine: Allí se relata cómo el público reaccionó ante el portento que significaba ver lo cotidiano, cómo discurría la realidad misma con su movimiento peculiar sobre una superficie de tela. Eran las imágenes mismas de la realidad, pero convertidas en un extraño mundo gris, semejante al mundo real pero bañado por irreales luces crepusculares. En una de aquellas, narran la conmoción sufrida por el público cuando el tren se acerca hacia ellos y parece no detener su marcha; Confundidos y atónitos, estos espectadores, sobre todo los de primera fila, se echaron de lado para no ser arrollados por la furiosa locomotora. Con ello se quiere decir que la novedad del realismo nunca había llegado tan lejos.

Pulencio (2017, p. 17), “por esta misma época, en los Estados Unidos, Thomas Alba Edison registraba también imágenes en movimiento, más que otra cosa como un experimento de laboratorio. Estas imágenes, no obstante, tenían algo en común con las proyectadas por los franceses y a la vez algo las diferenciaba: Thomas Edison fotografió breves episodios de espectáculos públicos populares propios de ferias, como peleas de boxeo, riñas de gallos o exhibiciones de fuerza por parte de atletas de barraca.”

Es necesario recordar una vez más la noche inaugural que da nacimiento a la historia del cine, esta vez teniendo como centro no la proyección misma, sino la presencia de Georges Méliès. Quien, maravillado como pocos, con el gran invento de los Lumière, el hombre del espectáculo y gran prestidigitador de su tiempo, supo muy pronto la utilidad del mágico aparato para la creación de novedosos espectáculos, más que como instrumento científico, como lo habían concebido los Lumière. Méliès deslumbrado por las posibilidades ilusionistas del cine, adquiere su propio aparato y descubre hasta dónde sus espectáculos teatrales de apariciones y desapariciones; de transformaciones y metamorfosis, podían llegar a causar una fuerte impresión gracias precisamente a la “magia del cine”.

Georges Méliès dará al nuevo invento, lo que será, un giro prodigioso, al sacarlo de la calle y llevarlo dentro del teatro y convertirlo en espectáculo donde introduce la cámara en un espacio interior, el teatro, sustituyendo con ella la mirada del espectador y organiza la representación escénica, para la cámara.

Sus primeras puestas en escena están trabajadas con principios básicos y elementales, pero luego introduce en el cine una suma de procedimientos, técnicos y artísticos, por medio de los cuales las películas, en un futuro, se van a articular en función de una narración, que estará dotada de significados.

Con Méliès surge la figura del director de cine como réplica del director escénico y reintroduce en el argumento los principios básicos de la dramaturgia aristotélica. El gran prestidigitador crea en 1902 la noción de género cinematográfico con la realización de “El viaje a la Luna”, basada en la novela de Julio Verne, y así introduce el método de la adaptación de la literatura al cine. Y aunque no inventa una serie de nuevos procedimientos propios del lenguaje cinematográfico, los intuye y enuncia sus conceptos. Advierte la necesidad de los distintos planos, por ejemplo, la necesidad de la utilización del primer plano, cuando al magnificar por “arte de magia” objetos pequeños nos los muestra con una dimensión que puede llegar a ocupar el 80% del tamaño de la pantalla.

3.2. Cine Boliviano.

Para Bolivia la construcción de una cinematografía estable ha sido un camino muy duro e irregular, actualmente el cine boliviano no cuenta con una base industrial, carente de apoyo estatal y con una producción mínima en comparación con otras naciones del continente.

De acuerdo al autor Carlos Mesa Gisbert (1982, p. 33) “el primer cineasta boliviano conocido fue Luis Castillo quien realizó sus primeras experiencias fílmicas como un sencillo testimonio de las calles de la ciudad de La Paz, Castillo no tenía ninguna formación cinematográfica, se trataba de un hábil técnico que experimentaba con un medio insólito para su época y su sociedad.” Hasta principios de los años veinte trabajó sólo en cintas documentales sobre los clásicos acontecimientos del momento, paradas militares, concursos, obras virales, etc.

Mesa (1982, p. 34 - 35), indica que, “en la segunda década del siglo, en Bolivia bajo la égida de los partidos liberales y republicano, aparece el italiano Pedro Sambarino, con un criterio práctico convence al gobierno de ese entonces para filmar una serie de cortometrajes sobre las obras civiles. En 1924 funda la empresa cinematográfica Pedro Sambarino y filma “Corazón Aymara” (1925) y en 1923 el autor José María Velasco Maidana filma el primer largometraje nacional con el nombre de ‘La Profecía del Lago’.”

Velasco crea luego la productora Urania Films y realiza el corto “Amanecer indio”, luego su obra más importante que es a la vez la película clave del cine mudo boliviano, “Wara Wara” en 1930, trata la historia épica de la conquista española y su encuentro con la civilización andina. El periodo mudo se cierra con Luis Bazoberry que hace la primera película sonora, aunque en realidad se trata de una banda de sonido con voz en off y música, se trata del film conocido como “Infierno Verde”, filmada entre 1934 y 1935.

Entre 1942 y 1952 se producen los primeros balbuceos del cine sonoro boliviano, que comienza con el documental y termina en el intento de una gran producción de largometraje. Durante ese periodo se funda Bolivia Films donde Jorge Ruiz y Augusto Roca comienzan a producir documentales y lo

más importante es cuando filman “Donde nació un imperio” que es la primera película filmada en colores nacional y “Bolivia busca la verdad” (1950) primera película íntegramente sincronizada.

El Primer gobierno del MNR (1952 - 1956), presidido por Víctor Paz Estensoro, creó en 1953 el Instituto Cinematográfico Boliviano (I.C.B), que determinó el comienzo del cine boliviano tal como lo conocemos hoy, En el ICB se forma toda una generación de realizadores, técnicos, guionistas, etc.

Entre 1953 – 1966, Bolivia produce más cortometrajes que en toda su historia y se coloca entre los 5 países con mayor producción cinematográfica de América Latina, se filman más de doscientos cortometrajes, la mayoría de ellos por encargo del gobierno. Paralelamente al ICB se crean algunas productoras privadas como Telecine y Socine.

Entre 1965 y 1966 se filma “Ukamau”, que es la primera hecha en aymara, cuya temática está centrada en un triángulo amoroso en el que se mezclan las connotaciones sociales y raciales, además se trata del primer intento coherente que se hace en toda la historia del cine boliviano por afrontar la realidad del país sin folklorismos y por encima del complejo de una burguesía empeñada en desentenderse de la presencia de tres millones de indios. En 1982 se estrena “Mi Socio” de Paolo Agazzi, esta película es una propuesta importante para el futuro del cine nacional, debido a que es la primera película donde existe la integración regional.

De acuerdo al autor Carlos Mesa Gisbert (2018) “La creación de la Cinemateca Boliviana (1976) marca un hito en la historia del cine nacional, pues es el primer esfuerzo coherente y orientado para posibilitar la conservación y preservación del cine boliviano de todos los tiempos. Su labor más importante es la de contar con un archivo de fotografías, diapositivas, afiches, recortes de prensa, hemeroteca y biblioteca que facilitan la investigación”.

Alba María Paz Soldán (2019, p. 8 - 10) indica que “en la década de los cincuenta, con el Instituto Cinematográfico Boliviano (I.C.B) y con

apoyo del Estado a esta industria se hicieron películas (tanto corto como largometrajes) de temas nacionales o de interés gubernamental.”

Paz (2019, p. 10) “En las décadas de los sesenta y setenta, el motivo político-social y las características del paisaje andino han dominado, destacándose las películas de Jorge Sanjinés que se inicia con el documental corto “Revolución” (1963), una joya cinematográfica que utiliza el montaje como herramienta de narración.”

Mesa (2019) indica que “en 2013, la Universidad de San Andrés y el Ministerio de Culturas emprendieron un ambicioso proyecto que buscaba lograr una selección de las películas fundamentales del país, que en ese momento escogieron lo que a su juicio eran las siete películas más significativas del cine boliviano. Como resultado de esa iniciativa se consignó un total de doce películas: *Wara Wara* (1930) de José María Velasco, *Vuelve Sebastiana* (1953) de Jorge Ruiz, *Ukamau* (1966), *Yawar Mallku* (1969) y *La Nación Clandestina* (1989) de Jorge Sanjinés, *Chuquiago* (1977) de Antonio Eguino, *Mi Socio* (1982) de Paolo Agazzi, *Cuestión de Fe* (1995) de Marcos Loayza, *Dependencia Sexual* (2003) de Rodrigo Bellott, *Lo Más Bonito y mis Mejores Años* (2004) de Martín Boulocq, *Zona Sur* (2009) e *Yvy Maraey* (2013) de Juan Carlos Valdivia. Pero además, bajo la coordinación de Guillermo Mariaca y Mauricio Souza se publicó en 2014 un libro bajo el título *Cine Boliviano Historia Directores Películas*. La obra incorporó, además de la parte histórica, varios capítulos que relacionaron crítica de cine y literatura, miradas analíticas sobre los directores citados y la perspectiva de autores extranjeros, particularmente sobre Sanjinés y el cine andino del país. Desgraciadamente esta valiosa contribución prácticamente no tuvo difusión alguna y, muy probablemente, tuvo un tiraje de unos pocos cientos de ejemplares.”

Ayala (2020) indica que “en los años 90, la iniciativa de los cineastas bolivianos logró la aprobación de la primera Ley de Cine en nuestro país y, a pesar de sus fallas y limitaciones, consiguió que una nueva generación de cineastas contribuyera decididamente a la filmografía nacional. En la

actualidad, la crisis del COVID-19 ha interrumpido uno de los procesos de crecimiento institucional más ricos de la historia del cine boliviano. Con la segunda Ley de Cine aprobada se ha logrado la posibilidad de que, por primera vez en la historia, nuestra cinematografía cuente con un apoyo sostenido y una cuota de pantalla propia en las multisalas que se expanden por toda Bolivia.”

Por otra parte se ha logrado la creación de una agencia estatal estructurada con una visión amplia y moderna, Adecine (Agencia de Desarrollo del Cine y el Audiovisual Boliviano). Finalmente, al margen de lo estipulado en la ley, se ha logrado que el director (a) de la agencia sea nombrado en base a una terna elegida por los propios cineastas. Todos esos elementos hacen suponer el desarrollo de una nueva etapa, virtuosa para nuestro cine.

Se puede decir que, desde el punto de vista de la creación de un cine boliviano, el verdadero punto de partida está marcado por la aparición del Instituto Cinematográfico Boliviano como consecuencia de la Revolución de 1952, el ICB fue una verdadera escuela de cineastas en la que se formaron camarógrafos, sonidistas y guionistas.

El cine boliviano es un arte esencialmente urbano puesto que el mayor porcentaje del público lo constituyen la clase media y no existen salas de cine en el área rural. Sin embargo, desde sus inicios el cine boliviano ha estado caracterizado por su temática indígena y por mostrar una realidad en la cual vivimos, las cuales nos rodean y por ende no trata de reflejar estereotipos que no son visibles en Bolivia.

4. CAPÍTULO

MARCO REFERENCIAL

La elección de las películas bolivianas de la presente investigación, se realizó a partir de obtener tres películas que sean de años diferentes; una a finales de los 80, otra iniciando la década de los 2000 y otra en los últimos años de la misma. Con el fin de demostrar que las estructuras míticas subyacen en las mismas, sin importar el tiempo,

situación política, económica o social en el que éstas se hayan realizado o en la época que estén representadas.

No obstante; la elección de películas, de igual manera se realizó tomando los parámetros sociales, debido a que todas las películas muestran un ámbito social diferente, desde la unión del oriente y occidente boliviano, la participación extranjera y la realidad andina.

4.1. Mi socio.

En 1978, cuando se reabrió la Universidad Mayor de San Andrés (UMSA), que estuvo cerrada durante la dictadura de Banzer, se creó el Taller de cine, donde Paolo Agazzi se hizo cargo junto a Raquel Romero. Frente a la situación que se presentó la dictadura militar de García Meza en julio de 1980 no había mucho que hacer en el taller de cine, por lo tanto, junto a Óscar Soria y a otros compañeros se empezó con la idea de hacer un largometraje. Soria planteó un argumento que tenía y todo el equipo empezó a trabajar. Cuando al final del golpe de Estado en 1981 empezó a suavizarse un poco la presión política es cuando Paolo Agazzi, Oscar Soria y todo el equipo empezaron con el rodaje en los últimos días de la dictadura militar.

Paolo Agazzi en una entrevista en el periódico Bolivia en fecha 8 de marzo de 2020 indica que, “hacer Mi socio fue como ‘salir a la superficie’ en un tiempo de mucho temor, de represión. Fue como respirar. Fue un trabajo en el que participaron muchas personas y se estrenó con un éxito que ninguno de nosotros esperaba.”

Ese es el tema de fondo de la película: el viaje desde Yapacaní hasta La Paz de esos dos protagonistas, un niño y un adulto, uno cambia y otro colla, con todo lo que eso significa. Paolo Agazzi en la entrevista en el Periódico Bolivia en fecha 8 de marzo de 2020 indica que “la base de la historia es que entre los dos va creciendo un cariño, un respeto, una amistad y ahí nace una integración en sus puntos de vista, la película trata la amistad y la integración entre cambas y collas (...)”

El lanzamiento de “Mi socio” fue un éxito rotundo, debido a que rompía con todos los esquemas de la cinematografía boliviana de ese entonces. Además, la película permitía conocer y visualizar los paisajes bolivianos, como Paola Agazzi mencionó constantemente en sus entrevistas, “en esa época no era tan fácil viajar como ahora. Había gente del oriente que no tenía ni idea de cómo era el occidente y viceversa. Creo que eso sorprendió gratamente”.

Mi socio no solo tuvo éxito a nivel nacional, de igual forma, fue internacionalmente. Consiguió el Premio Catalina de Oro en el Festival de Cartagena, Colombia en 1983, el Premio al Mejor Actor Protagonístico Catalina de Oro en el Festival de Cartagena, Colombia en 1983, mención de Honor en el Festival de La Habana, Cuba en 1983, y el Premio Kantuta de Plata en el Festival Llama de Plata, La Paz, Bolivia en 1983.

| <i>Mi socio</i> | |
|--------------------------|---|
| Título | Mi socio |
| Ficha técnica | |
| <u>Dirección</u> | ☑ <u>Paolo Agazzi</u> |
| <u>Producción</u> | Guillermo Barrios Raquel Romero Tita Sáez |
| <u>Guion</u> | Paolo Agazzi Guillermo Aguirre Raquel Romero Óscar Soria |
| <u>Música</u> | Alberto Villalpando |

| | |
|---|---|
| <u>Sonido</u> | Gaspar Vera Jemio |
| <u>Maquillaje</u> | Marcel Antezana |
| <u>Fotografía</u> | Héctor Ríos |
| <u>Montaje</u> | Claudio M. Cutry |
| <u>Protagonistas</u> | <u>David Santalla</u> <u>Gerardo Suárez</u> <u>Guido Álvarez</u> <u>Guillermo Aguirre</u> <u>Hugo Pozo</u> <u>María Luisa Mercado</u> <u>Ismael Rocha</u> |
| Datos y cifras | |
| <u>País</u> | Bolivia |
| <u>Año</u> | 1982 |
| <u>Género</u> | <u>Drama</u> |
| <u>Duración</u> | 83 minutos |
| <u>Idioma(s)</u> | Castellano |
| Compañías | |
| <u>Productora</u> | Grupo Ukamau |
| Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Mi_socio | |

4.2. Envíame postales a Copacabana.

Rodada en las turísticas localidades bolivianas de Copacabana, a orillas del Titicaca, y Sorata.

De acuerdo al periódico digital Última Hora (2009) “el director de producción destacó la presencia femenina en este film porque, a su juicio, "en el cine boliviano, salvo raras excepciones (con el género femenino), los personajes masculinos han sido privilegiados", frente al débil papel protagonista de las mujeres.”

Para Agazzi, esas postales, que dan título a la película, reflejan "la curiosidad y el deseo de conocer otro mundo, que es el mismo deseo que un día trajo a su abuelo a Bolivia" y que, a su juicio, crea un paralelismo y una complicidad entre Alfonsina y su abuela.

El personaje masculino más importante es el lago Titicaca, considerado un dios por los indígenas, que "mira indiferente el destino de las mujeres", todo el filme está teñido por elementos de realismo mágico y fantasía, que refleja la mezcla de las tradiciones y la religiosidad andina y colonial con símbolos como el "ekeko", el dios de la abundancia en el mundo andino, o los santos católicos.

| <i>Envíame Postales a Copacabana</i> | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Título | <i>Envíame Postales a Copacabana</i> |
| Ficha técnica | |
| <u>Dirección</u> | ☑ Thomas Kronthaler |
| <u>Producción</u> | Paolo Agazzi Alena Rimbach |

| | Herbert Rimbach, |
|--------------------------------------|--|
| <u>Guion</u> | Stefanie Kremser |
| <u>Música</u> | Martin Unterberger |
| <u>Sonido</u> | Eckhard W. Kuchenbecker |
| <u>Director de fotografía</u> | Christof Oefelein |
| <u>Fotografía</u> | Héctor Ríos |
| <u>Editor</u> | Melanie Werwie |
| <u>Protagonistas</u> | Júlia Hernandez Carla Ortiz Friedrich Mücke Agar Delos Florian Brückner Luis Bredow |
| Datos y cifras | |
| <u>País</u> | Bolivia |
| <u>Año</u> | 2009 |
| <u>Género</u> | Drama |
| <u>Duración</u> | 1:35:31 minutos |
| <u>Idioma(s)</u> | Castellano |

4.3. Las tres Rosas.

Las tres rosas es una película boliviana escrita, producida y dirigida por Walter Valda Miranda. Dentro de su banda sonora cuenta con la canción homónima "Las tres rosas", interpretada por la agrupación folclórica boliviana ALAXPACHA. Fue rodada en locaciones inéditas de Bolivia, como lo son la Cordillera de Mandinga o de los "Sombreros" en el municipio de Tarvita - Chuquisaca y la Cuesta de Jaramillo en Charazani - La Paz.

De acuerdo a Campos (2018), "Walter Valda después de culminar sus estudios superiores, se fue a la Argentina persiguiendo el sueño de ser cineasta y se le ocurrió hacer uno basándose en una canción que le gustaba mucho: "Las tres rosas", del grupo folclórico Alaxpacha. Una vez que retornó a Bolivia, se dio cuenta de que era el único guion avanzado que tenía, y entonces se propuso rodar una película sobre esa base. Por entonces corría el año 2015, y Walter Valda trabajaba en la Gobernación de Chuquisaca, se le ocurrió proponer a la Secretaría de Culturas hacer la película, sin embargo, fue rechazada y debido a esa negación es que el director Walter Valda decidió continuar con este proyecto individualmente."

Campos (2018), indica que "el rodaje de la película duró dos semanas en las distintas locaciones, previamente se hizo un viaje de reconocimiento para identificar los lugares y paisajes más adecuados. Los días de rodaje fueron muy duros por las inclemencias del tiempo y las bajas temperaturas. Cada día se rodó un promedio de 14 horas seguidas, con todo el equipo de producción realizando incursiones en vehículo y a pie."

En 2017 fue selección oficial en competencia de largometraje de ficción en el Festival Internacional de Cine de Rengo FECIR 2017.

| <i>Las tres rosas</i> | |
|-----------------------------|---|
| Ficha técnica | |
| <u>Dirección</u> | <u>Walter Valda</u> |
| <u>Guion</u> | Walter Valda |
| <u>Música</u> | MusSgo |
| <u>Protagonistas</u> | Marco Barrios, Alejandra Cordero, Sebastián Fernandez, Marcelo Ricalde, Anthonela Rojas, Helen Tapia |
| Datos y cifras | |
| <u>País</u> | Bolivia |
| <u>Año</u> | 2018 |
| <u>Género</u> | Drama |
| Compañías | |
| <u>Productora</u> | Plegaheme |

Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Las tres rosas](https://es.wikipedia.org/wiki/Las_tres_rosas)

5. CAPÍTULO

MARCO TEÓRICO

5.1. El mito

De acuerdo a Diez (2006, p. 100 - 101), “a lo largo de la historia el mito ha tenido diferentes definiciones, la palabra mito proviene del griego *mythos*, que significa palabra, cuento, noticia, fábula. Ahora bien, en la sociedad primitiva el mito no es ficción sino una realidad, se trata de una narración que retrata en lenguaje simbólico el origen de los elementos y supuestos básicos de una cultura: cómo comenzó el mundo, cómo fueron creados los seres humanos y los animales, cómo se originaron las costumbres y los ritos. El mito permite explicar lo condicionado por lo no condicionado, si la historia comienza al principio, los mitos son la historia de ese principio.”

Según Eliade (1981, p. 59), “el mito relata una historia sagrada, es decir; un acontecimiento primordial que tuvo lugar en el comienzo del tiempo, es la historia de lo acontecido en el relato de lo que los dioses o los seres divinos hicieron al principio del tiempo. El mito proclama la aparición de una nueva situación cósmica o de un acontecimiento primordial, consiste en el relato de una creación y se cuenta cómo se efectuó algo y cómo comenzó a ser.”

Todo mito muestra cómo ha venido a la existencia una realidad, constituye una vivencia donde su producción, ejecución y realización obedecen a un contexto cultural, cuyos patrones de conducta son comunes a la colectividad. Campbell (1972, p. 11) “contextualiza que el mito es la entrada secreta por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten en las manifestaciones culturales humanas, podemos decir que el mito debe ser comprendido única y exclusivamente dentro de una comunidad que comparte el tiempo, espacio y acontecimientos.”

Para Eliade (1981, p. 60), “el mito es una historia sagrada que narra un acontecimiento sucedido durante un tiempo primigenio, en el que el mundo no tenía aún su forma actual, el mito revela la sacralidad absoluta, porque relata la actividad creadora de los dioses.”

Podemos decir que el mito es la narración de un suceso que tuvo lugar en el inicio del tiempo expandiéndose por las diversas épocas de la historia, en él se relata la expresión simbólica de las manifestaciones culturales del hombre. En la actualidad el mito se encuentra inmerso en varias acciones culturales del hombre moderno y se ocultan manifestaciones y recurrencias de ciertos mitos, motivos míticos o imágenes arquetípicas en las creaciones literarias. Los acontecimientos de la naturaleza que se repiten periódicamente se explican como consecuencia de los sucesos narrados en el mito; por lo tanto, el mito es una narración que nos cuenta el origen de todo cuanto existe. Según Campbell (1991, p. 31 - 32), “el mito ayuda a poner la mente en contacto con la experiencia de estar vivo, te indica qué es la experiencia, el autor pone el ejemplo del matrimonio, donde indica que el mito es quien da el significado real y es la reunión de la díada separada, donde originalmente es uno, pero ahora son dos en el mundo, el matrimonio es el reconocimiento de una identidad espiritual.”

5.2. Clases de mitos.

En la tesis de Cabrera (2006) indica que por medio de relatos míticos se explica el orden de las cosas en el mundo, de esta forma el hombre desarrolló diversas formas de relatar el origen del mundo. Los mitos pueden clasificarse según:

Mitos Cosmológicos: Es considerado el mito más importante en una cultura, pues sirve de modelo ejemplar para los otros mitos. El mito cosmológico es una narración que se refiere al origen del mundo, al nacimiento y al poder de los dioses. Muchas historias cuentan cómo surgió el mundo de la destrucción de uno anterior, de combates entre dioses o del castigo de dios ante los pecados del hombre.

Mitos de Fundación: Con el surgimiento de los centros urbanos alrededor del siglo III y IV A.C, se comenzó a narrar historias de cómo se fundaron las principales ciudades del mundo: Estas se desarrollaron fuera de los centros

ceremoniales que se consideraban extraordinarias manifestaciones del poder sagrado, como el hombre era nómada esta manifestación permitía crear una visión de poder del lugar, lo que acentuaba la importancia de la vida sedentaria.

Mitos Escatológicos: Son los mitos del fin del mundo, producto de tradiciones urbanas, en ellos se cuentan cómo será destruido el mundo, como los seres humanos serán juzgados y preparados para una existencia eterna de felicidad o de tormentos. Estos mitos están presentes entre los judíos, cristianos, musulmanes, y otros.

Mitos de Nacimiento y Renacimiento: Se relacionan con el rito de iniciación, los mitos de nacimiento y renacimiento enseñan cómo puede renovarse la vida, modificar el tiempo y transformar a los humanos en nuevos seres, cuando estos mitos hablan sobre la llegada de un salvador con sobre una sociedad ideal, los temas escatológicos se unen con los temas de renacimiento y la renovación.

Mitos de los Héroes: En los mitos siempre hay una figura que lidera y defiende a sus genes de monstruos, dioses o demonios. Son conocidos como héroes por sus cualidades superiores que les permite descubrir un artefacto cultural que sirve a la comunidad, también es el encargado de organizar y defender a su ciudad de la ira de un dios o ir en busca del conocimiento que sirva para cambiar su mundo.

Si revisamos la historia del hombre, se puede decir que las sociedades se inclinan a ver en los héroes hombres y semidioses, seres de facultades superiores que real y positivamente existieron y que por sus hazañas y beneficios.

5.3. Mito y mitología

Según Villegas (1975, p. 49) “el mito y mitología son dos expresiones que suelen usarse como intercambiables, ambas se aplican a la serie de dioses o personajes sobrenaturales.” Según la Real Academia Española el mito es una narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por

personajes de carácter divino o heroico, interpreta el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad y la mitología es el conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura, es el estudio de los mitos.

Villegas (1975, p. 50), cita la definición de Mircea Eliade donde indica que “el mito es una historia sagrada, es la historia de lo acontecido en el relato de lo que sucedió al principio del tiempo, en cambio la mitología es una expresión que limita un sistema cuyo origen se encuentra en el mito, pero que la evolución lo ha transformado en un conjunto de situaciones y personajes delimitados en sus funciones y significados.”

Según Campbell (1991, p. 40) “la mitología te enseña qué hay detrás de la literatura y el arte, te enseña sobre la propia vida. La mitología tiene mucho que decir sobre los estudios de la vida, por ejemplo, las ceremonias de iniciación cuando uno pasa de la infancia a las responsabilidades adultas, de soltero a casado. Todos esos rituales son ritos mitológicos, tienen que ver con el reconocimiento del nuevo papel que el hombre asume, el proceso de desembarazarse de la vieja personalidad y adoptar la nueva o acceder a una profesión con responsabilidades.”

Toda mitología ha crecido en una sociedad determinada, en un territorio limitado, después chocan y se relacionan y se amalgaman y surge una mitología más complicada. Campbell (1991, p. 54) indica que “los mitos son metáforas de la potencialidad espiritual del ser humano, y los mismos poderes que animan nuestra vida animan la vida del mundo. Pero también hay mitos y dioses relacionados con unas sociedades específicas o deidades protectoras de una sociedad; en otras palabras; el autor trata de decir que existen dos tipos de mitologías completamente diferentes, una mitología que se vincula con la naturaleza del que somos parte todos y esta la otra mitología que sólo es estrictamente sociológica; es decir, que te vincula a una determinada sociedad. La mitología ha sido el instrumento mediante el cual el Occidente ha expresado durante siglos sus preocupaciones sociales y personales como la imprudencia, la pasión, el miedo a la muerte, el espíritu de sacrificio, la locura, etc. La mitología griega se funda inicialmente en un descubrimiento de la

sacralidad del mundo. Y por eso se dice que los mitos no son más que hechos de la mente expresados en forma de relato, se podría decir que los mitos son sueños públicos; es decir, un muestrario de todas nuestras pasiones, una manifestación de nuestras desilusiones, represiones y miedos compulsivos.”

En otras palabras, podemos decir que la mitología es una expresión que preferimos limitar a la nominación de un sistema o sistemas cuyo origen se encuentra en el mito, pero que la evolución lo ha transformado en un conjunto de situaciones y personajes delimitados en sus funciones o significados.

Si suponemos igualdad entre mito y mitología, nos sería imposible afirmar la existencia del mito en el hombre moderno. El MITO es el ORIGEN; la MITOLOGÍA, su concretización dentro de un sistema religioso determinado.

5.4. Mitema y arquetipo.

En el mito existen mitemas, estos mitemas son elementos que pueden estar presentes en otras leyendas, mitos o relatos, entendidos como elementos generales que no entran en detalles como ser diluvios, castigos y elementos específicos (causa –efecto). Son parte del esquema y es variado de igual manera. Los mitemas son, en cierto modo, aspectos que están presentes en casi todo relato y que se vuelven o son parte crucial del relato, pero para encontrarlos y estudiarlos.

Según Villegas (1975, p. 52 - 53), “los mitemas conllevan a un serio peligro metodológico, por cuanto se puede tender a interpretarlos como simples motivos recurrente. Es más simple identificar mitemas generales y casi cíclicos o repetitivos que identificar aquellos que nacen de una causa y se vuelven intrínsecos con el relato hasta el final.”

Natalia Llanque (1999, p. 6) indica que “el mundo mítico del Quijote y los perros contextualiza que el tiempo, el espacio y el héroe son los pilares simples y que están presentes en todos los mitos y el pilar compuesto está conformado por los mitemas. Los mitemas son los elementos fundamentales que agrupan las recurrencias temáticas; es decir, son unidades mínimas constitutivas de una estructura mítica.”

Los arquetipos son imágenes simbólicas comunes, son formas universalmente existentes Y aunque un arquetipo puede ser casi cualquier cosa que constituye una estructura. Estas estructuras contienen mitemas y estos mitemas son anillos de cadena.

Existen experiencias personales que se impregnan en nuestro inconsciente, el cual la tradición cultural lo llama inconsciente colectivo, a los contenidos de esas experiencias los llamamos arquetipos y la mitología es el terreno en que nuestra conciencia puede acceder a la red de significados que ellos establecen con nuestra experiencia. En las sociedades antiguas los arquetipos eran instrumentos pedagógicos, con los que se enseñaba a hombre y mujeres a descifrar el sentido de sus experiencias y a aceptar y respetar sus obligaciones con la comunidad y a dialogar con la divinidad.

Los arquetipos aparecen en toda la tierra como componentes de mitos y al mismo tiempo como productos individuales de origen inconsciente, debido a que los arquetipos están presentes hace mucho tiempo en el desarrollo humano, podemos decir que los arquetipos pueden concebirse como la acumulación de experiencias ancestrales, como reflejos del mundo superior de las ideas o como participación en la lúcida riqueza del ser.

Villegas (1975, p. 44), cita a Guerin, donde indica que “los arquetipos pueden ser tanto motivo como tema, expresiones que se usan predominantemente en el plano literario.” El motivo tiende a captar situaciones y el tema se refiere al contenido ideológico de la obra expresado de modo sintético.

Por lo tanto, un arquetipo vendría a ser una situación que su definición puede ser universalmente tanto en lo que se refiere a su recurrencia como a su capacidad evocativa o provocadora en lo individual o en lo cultural, los arquetipos son simplemente símbolos universales.

Según Jung (1962, p. 240) afirma que “los arquetipos son formas universalmente existentes y heredadas, cuyo conjunto constituye la estructura del inconsciente.”

5.5. Inconsciente colectivo.

El inconsciente colectivo posee imágenes oníricas que son el producto de las experiencias personales, el inconsciente colectivo produce numerosas imágenes que enraízan en los mitos; es decir, que es histórica.

Según Eliade (1981, p. 128) “todo ser humano está constituido a la vez por su actividad consciente y sus experiencias irracionales, los contenidos y estructuras del inconsciente presentan similitudes sorprendentes con las imágenes y figuras mitológicas, el mito radica precisamente en proclamar que algo se ha manifestado de una manera ejemplar, en otras palabras, se puede decir que el inconsciente colectivo produce el mito.”

La actividad inconsciente del hombre moderno no cesa de presentar numerosos símbolos y cada uno tiene un mensaje que transmite una misión que cumplir con vistas a asegurar el equilibrio o restablecer el cosmos. Los símbolos despiertan las experiencias individuales y la transmutan en acto espiritual, en la aprehensión metafísica del mundo.

El inconsciente ofrece soluciones a las dificultades de su propia existencia, y en este sentido desempeña el papel de la religión, antes de hacer a la existencia creadora de valores, la religión le asegura la integridad.

5.6. El Héroe

El mito como categoría de análisis está constituido por el tiempo, el espacio y el héroe. De la acción del héroe depende la instauración del Cosmos y del caos; es decir, del orden y de la no disyunción de los contrarios y del desorden como reino de la violencia.

El mito del héroe es el mejor y más conocido del mundo, lo encontramos en la mitología griega, romana, en la Edad Media, en el lejano oriente y actualmente en la literatura, el cine, la televisión, entre otros.

Según Cirlot (1992, p. 238 - 239), “el héroe tiene como fin primordial vencerse a sí mismo, la cristianización del héroe lo convierte en caballero, bajo la advocación de los santos guerreros. Según la Real Academia Española, el héroe es una persona que realiza una acción muy abnegada en beneficio de

una causa noble, es una persona ilustre y famosa por sus hazañas o virtudes, es el protagonista de una obra, es la persona a la que alguien convierte en objeto de su especial admiración, en la mitología antigua, el hombre nacido de un dios o una diosa y de un ser humano, era considerado más que un hombre y menos que un dios.”

El héroe se encuentra presente en todos los relatos, el mito del héroe es el mejor y más conocido del mundo: lo encontramos en la mitología griega, romana, en la Edad Media, en el lejano oriente y actualmente en la literatura, el cine, la televisión, entre otros.

Generalmente al héroe se le da un propósito, este propósito u objetivo es variable, no siempre recae en un peso de goce del mismo héroe, a veces incluso es un destino o coincidencia que tiene que desarrollarse; también puede llegar a ser un propósito adquirido y causal (las decisiones lo llevaron a ese fin). Todo depende de la característica del héroe: el mundo en el que se desarrolla, el problema o el conflicto, el grado en lo que afecta a su entorno o a su fuente de valor, etc. Para descubrir su propósito primero emprende el viaje, este viaje no es un desplazamiento de lugar, es entendido como una travesía, donde descubre al antagonista o su némesis, los problemas afrontar, los momentos que le ayudan a trascender, los aliados que se unen a la causa, la manera de llegar a su objetivo y sobre todo experiencias nuevas que le dan otro sentido a su vida antes de retornar a su mundo.

Con el avance de la historia de los conocimientos y otras formas de comunicación, el héroe puede ser identificado en dos: uno antiguo (Héroe mitológico) y otro actual (Héroe moderno). Estos tipos de héroes varían mucho.

5.6.1. Héroe Mitológico:

En un principio los héroes eran dioses caídos que habían perdido su condición divina y que al caminar entre los mortales ayudaban en el progreso de las diferentes culturas

El héroe mitológico se caracterizaba físicamente por ser joven, alto, musculoso, dotado de armas indestructibles que eran regalos de dioses y cuando llega a morir su alma recorre un camino distinto al de los hombres.

El héroe mitológico inicia un viaje para ayuda de su comunidad donde llega a probar sus poderes y especialmente su valor enfrentando fabulosas hazañas como combatir con demonios, monstruos o dioses de la muerte, donde después de ganar el héroe retorna transformado a un ser superior que enseña lecciones para cambiar el mundo, se convierte en un maestro o líder.

En la mayoría de los relatos el héroe es solo uno, pero de igual manera existen relatos míticos donde son más de uno, quienes de la misma manera representan los mismos dones y deben estar juntos para cumplir las pruebas.

De igual manera están los llamados príncipes o caballeros que en su mayoría son de la realeza y tienen que atravesar hazañas peligrosas con monstruos o demonios para poder rescatar a la “princesa”, pero que éste posee habilidades o ayuda sobrenaturales tal como es el caso de Blanca Nieves, o donde los caballeros tienen que luchar contra otros ejércitos para el triunfo de su pueblo como el Rey Arturo.

El héroe mítico tiene un componente sagrado porque en la antigüedad el hombre necesita un elemento que lo junte con sus mitos y religiones, el mito relata que el héroe en la búsqueda que realiza es el único que es capaz de acceder a los lugares mágicos donde habitan los dioses o demonios, ahí es donde encontrará el conocimiento con los medios para salvar la destrucción y la muerte.

En la actualidad la importancia del héroe mitológico es bastante significativa debido a que la mayoría de los rituales que existieron y algunos que siguen presentes se deben a las enseñanzas que los héroes de los antepasados inculcaron a la sociedad, un ritual tiene un espacio

y tiempo consagrado cuando el ritual fue llevado a cabo por vez primera por un dios, un antepasado o un héroe.

Para Eliade (2001, p. 18) “Todo ritual tiene un modelo divino, un arquetipo donde se utilizan las palabras “debemos hacer lo que los dioses hicieron al principio” o “así hicieron los dioses, así deben hacer los hombres”. Se encuentran estas frases en los pueblos llamado primitivos como en las culturas evolucionadas, todas las costumbres y ceremonias familiares, sociales, nacionales, religiosas, deben ser observadas conforme a las costumbres establecidas y a las leyes no escritas heredadas de los antepasados.”

5.6.2. Héroe Moderno:

Villegas (1975, p. 62 - 63) indica que “se muestra un humano que, en vez de elevarse por encima del nivel medio de la sociedad, suele corresponder al que vive dominado y es mil veces aniquilado por su contorno o las estructuras y sistemas vigentes. El héroe moderno se aproxima al ideal trazado por el tipo de James Bond, que sin ser de clase divina o semidivina, tiene características que lo ponen en un ámbito semejante.”

Después de conocer todas las características del héroe mitológico es casi imposible ponernos a pensar que puede existir otro tipo de héroe, debido a que crecimos con muchas historias de héroes mitológicos

El héroe moderno no se caracteriza por tener un físico sobresaliente, ni rasgos finos, su capacidad no es superior al promedio e incluso comete errores que alargan su aventura, el héroe moderno tiene como fin vencerse a sí mismo para después afrontar las pruebas que lo iniciaron como protagonista de la historia. El mito de la aventura del héroe se hace presente en la literatura moderna como inicio de los problemas y las inquietudes de nuestra época.

El héroe moderno puede ser el protagonista de una obra literaria donde no se le adscribe rasgos positivos o negativos, morales o sociales.

A lo largo de la historia del héroe, éste se va transformando continuamente.

La primera etapa: cuando el héroe formaba parte del plano de los Dioses. El mito atribuía las hazañas heroicas a un Dios.

La segunda etapa: la hierofania; aquí nace el héroe-semidiós. Este nuevo héroe poseía las virtudes divinas y las virtudes mundanas. Compartía la fuerza de su voluntad y la fragilidad de su existencia y desde ahí desarrolla el término Hierofania que es la irrupción de lo sagrado en el mundo. Forma el vínculo con mítico, esa necesidad de divina intervención.

La tercera etapa: la humanidad; orientada a un héroe, completamente humano. Sus características principales son su fragilidad y debilidad. Esto pone al héroe como un sujeto que pasará muchas pruebas para dejar atrás sus falencias y volverlas virtudes.

En la última es donde se contextualiza al héroe contemporáneo. Este nuevo héroe ya no tiene un origen directo con lo mítico o místico, este héroe nace para restaurar el equilibrio roto por no respetar la naturaleza.

5.7. El tiempo sagrado:

Según Eliade (1981, p. 43 - 45) “el tiempo sagrado es por su propia naturaleza reversible, en el sentido de que es un tiempo mítico primordial hecho presente. Toda fiesta religiosa, todo tiempo litúrgico, consiste en la reactualización de un acontecimiento sagrado que tuvo lugar en un pasado mítico, en cada fiesta periódica se reencuentra el mismo tiempo sagrado, el mismo que se había manifestado en la fiesta del año precedente o en la fiesta de hace un siglo, se reencuentra en la fiesta la primera aparición del tiempo sagrado, tal como se efectuó en el *in illo tempore*.”

El tiempo sagrado se presenta bajo el aspecto paradójico de un tiempo circular, reversible y recuperable, como una especie de eterno presente mítico que se reintegra periódicamente mediante el artificio de los ritos, todo ritual

reproduce a la perfección el tipo de experiencia que se asocia con el viaje interior, cuando se abandona el mundo externo para entrar en el reino de los seres espirituales.

El tiempo sagrado es siempre el mismo, que es una serie de eternidades, reencuentra el tiempo del origen, el que no transcurre porque no participa en la duración temporal profana por estar constituido por un eterno presente indefinidamente recuperable, es el eterno presente del acontecimiento mítico, es el origen de las realidades de la vida misma porque periódicamente se le cultiva y se le consume de una manera ritual y se pueden cumplir estos ritos porque los dioses los han revelado *in illo tempore*.

5.8. Espacio Sagrado:

Para el hombre religioso el espacio no es homogéneo; es decir, presenta rupturas, para el hombre religioso esta ausencia de homogeneidad espacial se traduce en la experiencia de una oposición entre el espacio sagrado, el único que es real, que existe realmente, y todo el resto, la extensión informe que le rodea.

El espacio sagrado, tiene un valor existencial para el hombre religioso: nada puede comenzar, hacerse, sin una orientación previa, y toda orientación implica la adquisición de un punto fijo. Por esta razón el hombre religioso se ha esforzado por establecerse en el Centro del Mundo. Para vivir en el mundo hay que fundarlo, y ningún mundo puede nacer en el caos de la homogeneidad y de la relatividad del espacio profano.

El espacio sagrado según Eliade (1981, p. 16 - 17) “permite obtener un punto fijo, orientarse en la homogeneidad caótica Todo espacio sagrado implica una hierofanía, una irrupción de lo sagrado que tiene por efecto destacar un territorio del medio cósmico circundante y el de hacerlo cualitativamente diferente. El ritual por el cual construye un espacio sagrado es eficiente en la medida que reproduce la obra de los dioses.”

La experiencia del espacio sagrado hace posible la «fundación del mundo»: allí donde lo sagrado se manifiesta en el espacio, lo real se devela, el mundo

viene a la existencia. Pero la irrupción de lo sagrado no se limita a proyectar un punto fijo en medio de la fluidez del espacio profano, un centro en el caos.

5.9. Modelo Joseph Campbell.

Las ideas fundamentales acerca de la estructura mítica fueron expuestas primeramente por Joseph Campbell en su obra “El héroe de las mil caras” quien define tres grandes instancias de la aventura del héroe: el existir es una determinada forma de vida o el estar en una clase del mundo; el abandono de la misma, por alguna causa para incorporarse provisionalmente a lo que Campbell llama “fuente de poder”, en donde se encuentra con fuerzas y situaciones no conocidas; por último, un retorno a la vida de la cual se había alejado o su rechazo definitivo.

Según Campbell (1972, p. 223 - 224) “el héroe mitológico abandona su choza o castillo, es atraído, llevado, o avanza voluntariamente hacia el umbral de la aventura. Allí encuentra la presencia de una sombra que le cuida el paso. El héroe puede derrotar o conciliar y entrar vivo al reino de la oscuridad o puede ser muerto por el oponente y descender a la muerte. Después avanza a través de un mundo de fuerzas poco familiares, algunas de las cuales lo amenazan peligrosamente, otras le dan ayuda mágica. Cuando llega al nadir del periplo mitológico, pasa por una prueba suprema y recibe su recompensa. El triunfo puede ser representado como la unión sexual del héroe con la diosa madre, el reconocimiento del padre-creador, su propia divinización o también si las fuerzas le han permanecido hostiles, el robo del don que ha venido a ganar.” El trabajo final es el del regreso, si las fuerzas han bendecido al héroe, ahora éste se mueve bajo su protección si no, huye y es perseguido. En el umbral del retorno, las fuerzas transcendentales deben permanecer atrás; el héroe vuelve a emerger del reino de la congoja y el bien que trae, restaura el reino. La aventura descrita por el autor corresponde al héroe mítico, aquel personaje que es superior al común de los mortales, cuya función es liberar a los seres humanos. Es un ente poderoso, semidivino, grandioso, por lo tanto, el mundo y la aventura pertenecen a la misma dimensión.

De acuerdo a Villegas (1975, p. 72) “el héroe mítico descrito en el libro de Joseph Campbell, se aproxima al de la novela moderna, donde primero se encuentra al héroe que abandona voluntariamente su forma de vida. La salida implica peligros, lo que de un modo u otro hacen más difícil la aventura. Si lo logra, debe enfrentarse a enemigos poderosos, donde puede triunfar o ser muerto, la etapa siguiente se conforma por una especie de viaje en el que lo asedian multitud de peligros. Esto constituye el camino de las pruebas, también el héroe encuentra amigos que le ayudan a superar las dificultades.” Luego, puede lograr el objeto buscado o fracasar. Así se inicia la etapa del retorno, en el que el protagonista puede encontrar nuevos enemigos. Joseph Campbell en su libro “El héroe de las mil caras” plantea una estructura mitológica para el héroe, con las etapas siguientes.

5.9.1. PRIMERA ETAPA: Separación o partida.

- o La llamada de la aventura, o señales de la vocación del hombre. El personaje puede aceptar rechazar el llamado.
- o La ayuda sobrenatural, que facilita el camino de la aventura.
- o El cruce del umbral, que implica el abandono del mundo y el primer paso hacia lo desconocido.
- o El vientre de la ballena, o sea, el paso, al reino de la noche. Una vez que el héroe abandona su tierra se incorpora al mundo desconocido.

5.9.2. SEGUNDA ETAPA: Pruebas y victorias de la iniciación.

- o El camino de las pruebas, o el aspecto peligroso de los dioses.
- o El encuentro de la diosa, o la felicidad de la infancia recordada.
- o La mujer como tentación.
- o La reconciliación con el padre.
- o Apoteosis.
- o La gracia última.

5.9.3. ETAPA FINAL: regreso y re-integración a la sociedad.

- o La negativa al regreso, o el mundo negado.
- o La huida mágica, o la fuga de Prometeo.

- o El rescate del mundo exterior.
- o El cruce del umbral del regreso.
- o La posesión de los dos mundos.
- o La libertad para vivir. La naturaleza y función de la gracia divina.

Villegas (1975, p. 74) indica que “la descripción de Joseph Campbell se dirige fundamentalmente a dos dimensiones en íntima relación. Por una parte, poseen matices muy cargados de connotaciones psicológicas, que alcanzan una clara aureola.”

Villegas (1975, p. 75 - 76) “(...) La primera etapa permite comprender la forma de vida que se considera insatisfactoria y que será necesario sustituir, aniquilar o iluminar para tener acceso a una más auténtica y plena. En la segunda etapa el héroe abandona su tierra y a partir de entonces se encuentra con un contexto social en el que surgen peligros y dificultades. En la tercera etapa el héroe ha experimentado un manido de pruebas y el personaje se convierte en alguien maduro y enriquecido, vuelve al grupo social que había abandonado y se reincorpora al nivel que le corresponde (...).”

5.10. Ritos de iniciación.

Mircea Eliade citado por Juan Villegas (1975, p. 77) indica que “conviene precisar que todos los rituales y simbolismos expresan una concepción específica de la existencia humana, cuando nace, el hombre todavía no está acabado, tiene que nacer una segunda vez espiritualmente, se hace el hombre completo pasando de un estado imperfecto, embrionario, al estado perfecto de adulto. En otras palabras, puede decirse que la existencia humana llega a la plenitud por una serie de ritos y de iniciaciones sucesivas.”

Villegas (1975, p. 77 - 79) afirma de acuerdo al concepto de Mircea Eliade que “los ritos de iniciación son plasmaciones de estados o procesos de transición que conducen de uno imperfecto a otro perfecto, donde la transformación del héroe y su aventura en principio, conducirían desde el no

ideal hasta el ideal, pasando por una serie de situaciones, donde la posibilidad de tener éxito, dependerá de la visión del mundo.” Las ceremonias de iniciación en los pueblos primitivos suelen incluir varias fases. La primera es la preparación del lugar sagrado, en el cual el adolescente tendrá que permanecer aislado de los demás seres humanos. Luego, la separación de su madre y de todas las mujeres. La tercera, la separación o aislamiento en un lugar especial, donde será instruido en las tradiciones religiosas de la tribu. Cuarta, ciertas operaciones hechas en los novicios, ya sea circuncisión, ya la extracción de un diente e incluso a veces tener relaciones o sacar parte del cabello. Es preciso que el futuro iniciado siga la ceremonia que los ya iniciados han preparado para él y por lo tanto, el iniciante tiene conciencia de estar siguiendo unos pasos establecidos a priori y con una larga tradición.

De acuerdo a Villegas (1975, p. 80 - 81), “en la novela moderna este rasgo anticipatorio y la conciencia de formar parte de una gran ceremonia o rito casi no aparece, debido a que lo sagrado ha desaparecido y la rigidez de instancias tiende a desaparecer; por lo tanto, las situaciones que constituyen los mitemas es lo que se encontrará, donde de manera inconsciente uno está dentro de un proceso fijado con anterioridad.” El joven en la novela moderna no experimenta el proceso con contenido religioso y se enfrenta a la soledad aislado, sin apoyo y muchas veces sin la esperanza de salvación implícita, que significa, saber que otros han pasado por experiencias semejantes, los temas iniciáticos permanecen vivos en el inconsciente del hombre moderno y que en lo más profundo éstos todavía se sientes tocados o afectados por escenarios o mensajes iniciáticos.

5.11. Modelo de Juan Villegas

De acuerdo a Villegas (1975, p. 86). “La combinación de la estructura de la aventura del héroe y la de los ritos de iniciación se infiere, que el esquema ha de componerse en tres grandes instancias: la vida del no iniciado, el periodo de iniciación y la vida postiniciatoria.” Juan Villegas (1975, p. 86) indica que “la aventura del héroe conduce a una clase de mundo que se hace evidente en

el desenlace, se cree además que el proceso conlleva siempre una actitud hacia formas de vida, la visión del hombre moderno en la novela es menos optimista con respecto a la salvación del hombre. Nos encontramos, reiteradamente, con el hecho de que el héroe, una vez que ha pasado su periodo de iniciación adviene a una forma de vida del todo insatisfactoria, o descubre que sus experiencias no han hecho sino conducirlo a una sociedad o grupo social tanto o más insuficiente que aquel que había abandonado.”

5.11.1. PRIMERA ETAPA: La vida que se abandona.

El autor se refiere a esta primera etapa que suele carecer de gran importancia y naturalmente no es considerada como negativa, sino solo como la etapa preliminar a aquella en la cual se habrá de ingresar.

Según Villegas (1975, p. 90), “algunas veces cuando se trata de adolescentes, lo que encontramos es la necesidad de desligarse de los lazos familiares o del grupo social al que pertenece para poder descubrir su vocación o proporcionarse un sistema de valores propio. El mundo que se abandona, entonces, es el de la infancia o la pre adolescencia, cuya característica dominante es la dependencia de los padres.”

La clase de mundo y la visión del mismo en esta primera etapa cambia radicalmente cuando se trata de jóvenes, ya que el mundo rechazado suele ser uno al que ni siquiera se han incorporado, el de los adultos, sin embargo, la figura cambia cuando se trata de un adulto, pues éste ha aceptado una forma de vida y un sistema de valores con los cuales ha vivido un largo tiempo y en cuya defensa suele haberse esforzado. Al no sentirse a gusto con su estilo de vida, determina un cambio que conlleva a una crisis. La liberación para él es más difícil, la crisis del personaje se torna dolorosa, angustiante y casi sin esperanza. Esta transición es más dura y tiene más peso psicológico y puede llegar a recaer en fracaso.

5.11.1.1. El llamado.

Campbell (1991, p. 60) afirma que “el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida.”

De acuerdo al autor, “el llamado” viene a constituir uno de los mitemas más reiterados, casi imprescindible en la aventura del héroe moderno, se podría afirmar que, sin llamado, difícilmente puede postularse la presencia de la estructura mítica de la aventura, La tipología de los llamados constituye una fuente importante para descubrir la visión del mundo, el análisis del tipo de llamados puede proporcionarnos la clave para comprender la clase de mundo que se postula o se niega.

Villegas (1975, p. 96 - 100) indica que, “el personaje al captar o al hacerse patente la proximidad de las situaciones límites, comienza por cuestionar su existencia y experimenta la necesidad del cambio, no se requiere de un accidente especial, el llamado emerge como una necesidad interior y asume una forma adecuada a la clase de mundo y de personaje.”

El llamado no siempre es escuchado, hay oportunidades en que el futuro iniciante recibe el llamado, pero por una u otra razón lo desdeña debido a que el posible iniciado no está preparado para ello y el rechazo se produce a través de la no aceptación del deseo del personaje de incorporarse.

Este mitema es de los más repetitivos y más imprescindibles en la historia de un héroe. Sin el llamado no existe una presencia mítica en la estructura.

El llamado también es denominado “límite”. Esto puede ser una sensación que agobia al héroe y/o cuando haya un momento donde el héroe sufre una pérdida significativa que lo obliga a seguir su destino. El llamado viene a romper la vida tradicional del héroe, rompe con su esquema su monotonía, que es técnicamente

desesperanzadora y falta de emoción. El llamado estimula su curiosidad y le motiva a cambiar su forma de vida.

5.11.1.2. El maestro o el despertador.

De acuerdo al Diccionario Ilustrado de la lengua española maestro es aquella persona que enseña a determinadas personas un arte, oficio, labor y guía el sendero de vida de una persona.

Villegas (1975, p. 101) define que “el maestro o personaje despertador en esta instancia tiene como misión llevar a cabo el llamado, provocar en el iniciante o futuro iniciante la conciencia de que deberá abandonar la forma de vida que ha llevado, el llamado entonces adquiere una forma personal.”

En la novela moderna el mitema en esta instancia es un remanente de la concepción sagrada del mundo en la cual la iniciación solía ser comenzada por el sacerdote o alguien semejante.

5.11.1.3. El viaje.

Para Villegas (1975, p. 101 - 102) “este mitema aparece generalmente en la etapa siguiente donde adquiere una importancia fundamental. Sin embargo, es preciso nombrarlo como posibilidad de ésta. Aquí se trata de un viaje que despierta o inquieta al personaje con respecto a la vida que ha llevado hasta ese momento, o que le pone en contacto con otras manifestaciones humanas que le hacen cuestionar la suya.” El viaje inicialmente, no tiene otro objetivo que un desplazamiento espacial, una consecuencia no buscada es el despertar.

El viaje es algo que inquieta al héroe y lo pone en contacto con otra manifestación que le hace cuestionar su propia realidad. El viaje tiene como objetivo un recorrido, una travesía espacial, en el cual el héroe sufre la toma de conciencia.

5.11.1.4. El cruce del umbral.

Para Villegas (1975, p. 102) “una vez que el protagonista ha recibido y aceptado el llamado ha de producirse el abandono de la tierra o de la forma de vida que ha llevado hasta el momento. Simbólicamente aparece una situación u objeto que representa el momento del abandono.”

Campbell (1972, p. 77) afirma que, “con las personificaciones de su destino para guiarlo y ayudarlo, el héroe avanza en su aventura hasta que llega al guardián del umbral, a la entrada de la zona de la fuerza magnificada.”

Cuando el héroe recibe el llamado y al abandonar su estilo de vida simbólicamente aparece un objeto que representa el momento del abandono. Lo característico del cruce del umbral es la separación o la unión de dos mundos.

Villegas (1975, p. 103 - 104) indica que “lo característico es la separación o unión de dos mundos o que el paso del protagonista conlleve la idea del abandono.”

En novelas en las que la insistencia se da en la aventura del mundo interior, el mitema asume la forma de un estado intermedio entre el sueño y la vigilia.

5.11.1.5. Algunos motivos.

Villegas (1975, p. 103 - 105) indica que “varios motivos se reiteran en la novela moderna, uno de los es el de la orfandad. La orfandad es la soledad radical frente a la cual el héroe se ve obligado a buscar un camino individual. Otro motivo es el del desarraigo; es decir, al personaje que se siente sacado de su centro, le parece perder las raíces de su existencia.”

Ambas situaciones, naturalmente implican la necesidad de la búsqueda de sentido. Estos motivos no han de extrañar en la novela moderna, porque, de una manera u otra, corresponden a ciertos

conceptos reiterados por la psicología y sociología contemporáneas como adheridos a la condición del hombre en nuestro tiempo.

Los motivos son todos aquellos factores que aquejan al protagonista. Pueden ser desde la muerte de un ser querido, la condición económica, el abandono, la soledad, la crisis de identidad, etc. O simplemente la duda de si realmente pertenece a ese mundo preconcebido.

5.11.2. SEGUNDA ETAPA: La iniciación o en si la adquisición de experiencias.

Para Villegas (1975, p. 105) “una vez que el héroe ha experimentado el llamado y ha abandonado su lugar de origen o la forma de vida que ha llevado hasta entonces, se encuentra con todo un camino por recorrer, en el cual hallará obstáculos, dificultades, situaciones favorables que le irán descubriendo progresivamente un nuevo sentido.” Es en esta segunda etapa donde encontramos una mayor semejanza entre las ceremonias o instancias de los ritos de iniciación y los acontecimientos en torno al héroe.

En los ritos de iniciación tanto las situaciones como el proceso estaban prefijados por la traición, por lo tanto, en cada cultura puede establecerse el significado religioso, sagrado, de los diversos momentos de la ceremonia.

En la novela moderna, no se descubre un sistema prefijado, lo importante es la demostración de la existencia de los mitemas, lo valioso es la prueba de su existencia, indicio de una vez más de la soterrada permanencia del mito.

5.11.2.1. El viaje.

El mitema del viaje o el viaje del protagonista en la segunda etapa cumple una función muy diferente a la de la primera etapa. El viaje

ha asumido una curiosa y enorme importancia en la historia literaria

Para Cirlot, citado por Juan Villegas (1975, p. 107), “desde el punto de vista espiritual, el viaje no es nunca la mera traslación en el espacio, sino la tensión de la búsqueda y de cambio que determina el movimiento y la experiencia que se deriva del mismo. Pero el verdadero viaje no es nunca una huida o un sometimiento, es evolución, las pruebas iniciáticas toman con frecuencia la forma de viajes simbólicos, representando una búsqueda que va de las tinieblas del mundo profano a la luz.”

No todo viaje involucra la existencia del mitema. Para que el motivo adquiriera el valor del mitema se requiere que se constituya en parte del proceso de iniciación. Este mitema tiende a constituirse en estructura de aventura, pero incorpora otros mitemas encontrados como el encuentro o la experiencia de la noche.

5.11.2.2. El encuentro.

Villegas (1975, p. 109) indica que “una vez que el héroe abandona su propio mundo emerge la posibilidad de actualización del mitema del encuentro, ciertos personajes aparecen en su camino y, de acuerdo con sus características, lo protegen o le crean dificultades. Los que surgen primero son los protectores, ya que los malignos o demoníacos tienen la tendencia a presentarse con posterioridad, la función de los personajes bondadosos es proporcionar al protagonista consejos o instrumentos que le han de ayudar a resolver los problemas con que se ha de enfrentar.”

Juan Villegas (1975, p. 110), afirma que, “en la novela moderna, que acontece en un mundo realista o burgués, desaparecen las hadas o personajes maravillosos. Pero la situación básica descrita por Campbell se manifiesta. El comienzo de la aventura sugiere la

posibilidad de que ella se lleve a cabo con buenos augurios y que el protagonista tendrá instrumentos para enfrentarse a la adversidad.”

Los antagonistas agravan los problemas que el héroe enfrenta, son desarticulados del propósito del héroe y como son ellos los que ocasionan deslices dan paso al surgimiento de los aliados divididos en protectores y bondadosos. Los protectores son los que evitan el progreso de los antagonistas y protegen al héroe, los bondadosos brindan al héroe herramientas para superar las pruebas y llegar al objetivo.

Villegas (1975, p. 113), indica que “todo lo escrito anteriormente infiere que una variante del mitema del encuentro la constituye el del maestro o guía espiritual, cuya función también es diferente a su manifestación en la primera. La historia del personaje central de la novela es un continuo ir comprobando las doctrinas del maestro. Sin embargo, éste también cumple una función auxiliadora, ya que lo que intenta hacer es proteger a su discípulo de los peligros que, a su juicio, tiene la existencia.”

5.11.2.3. La experiencia de la noche.

Este mitema junto al viaje, es uno de los mitemas más reiterados en la novela moderna, en la que adopta formas sumamente variadas, a veces se manifiesta como una pesadilla, en la que el protagonista, siente terrores nunca antes experimentados. Lo característico vendría a ser que el valor de la experiencia nocturna va más allá del mismo terror nocturno. Se fija fuertemente en el personaje y, con frecuencia, lo determina a una transformación de su conducta.

Villegas (1975, p. 114), indica que “esta etapa es representada como el momento en el que el héroe toca fondo, o tiene un sueño que tiende a ser tan aterrador que confunde y desorienta al héroe.

Superar esta prueba motiva al héroe a seguir con su misión o tomar coraje para salir y superar la prueba. El protagonista toca fondo, llega a las profundidades de lo que en realidad es y tiene que decidir qué hacer con esa realidad, afrontarla o huir de ella. Cualquiera de las decisiones que tome trae consecuencias en el desenlace de su aventura. Incluso da la oportunidad de perder aliados.”

5.11.2.4. La caída o el descenso a los infiernos.

Cabe recalcar que estos mitemas (descenso a los infiernos y los laberintos) están conectados y pueden llegar a confundirse.

Joseph Campbell (1991), llama a la caída o descenso a los infiernos “el vientre de la ballena”, que siempre es concebido con un carácter maléfico o peligroso. Su rango esencial es la permanencia del protagonista en el interior del vientre, de la oscuridad, su marginación de la vida, y, por último, su salida del mismo.

Para Jung, citado en el libro de Villegas (1975, p. 116), indica que “es típico del mito, una vez unido a la mujer tan difícil de lograr, sea confiado a las aguas en un tonel u otro recipiente similar y luego desembarque en una playa lejana para vivir una nueva vida, todo lo viviente surge del agua, como el sol, y en ella vuelve a sumergirse al atardecer. Nacido de las fuentes, ríos y mares, al morir llega el hombre a las aguas estigias para iniciar el viaje nocturno por mar. Esas aguas oscuras de la muerte son aguas de vida, la muerte con su frío abrazo es el seno materno, del mismo modo que el mar, que si bien se traga el sol vuelve a partirlo desde sus entrañas.”

El autor infiere a que el descenso a los infiernos implica la idea del morir-renacer. El sumergirse en las entrañas oscuras y en sus variadas formas, no es sino una manifestación del anhelo de volver a nacer que es característico de los ritos de iniciación. De este modo se amplía también la necesidad de posibilidad de concreción del

mitema, especialmente a lo que se refiere a motivos relacionados con el vientre materno.

Esta etapa es considerada como el momento donde el protagonista pierde su camino, desiste de la tarea y se ve a sí mismo como un error, pierde la motivación de ser el mismo un héroe.

Aquí aparece el enlace materno. El protagonista recurre a esa necesidad maternal que alude a volver a nacer, a encontrar su propósito de nuevo.

De este modo se amplía también la necesidad de posibilidad de concreción del mitema, especialmente a lo que se refiere a motivos relacionados con el vientre materno.

De acuerdo a Villegas (1975, p. 117 - 119), “en el plano psicológico, viene a ser una inmersión en el subconsciente, en la novela moderna se actualiza, por lo menos, en tres motivos muy significativos: el de la caída, el descenso a los infiernos y el encierro en las situaciones semejantes a la del vientre materno. Uno de los aspectos más interesantes de este mitema en la novela moderna es su recurrencia concretada en el motivo de la cárcel. Son numerosas las novelas en las que el descenso a los infiernos corresponde a la prisión del personaje y la cárcel. O también en la psicología cuando se adentra en su propia mente o llamado el mundo interior, porque el protagonista teme a la versión de sí mismo que yace dentro.”

Villegas (1975, p. 119), indica que “desde el punto de vista simbólico y poniendo al margen la realidad ultramundana de los dos universos complementarios del nivel central de la manifestación o terrestre, el viaje a los infiernos simboliza el descenso al inconsciente, la toma de conciencia de todas las posibilidades del ser, en lo cósmico y en lo psicológico, necesaria para poder llegar a las cimas paradisiacas, excepto en aquellos seres elegidos por la divinidad, que logran por la vía de la inocencia esa penetración. El

infierno refunde las ideas de crimen y castigo, como el purgatorio las de penitencia y perdón.”

5.11.2.5. Los Laberintos.

Este mitema es considerado desde dos aspectos, Villegas (1975, p. 119 - 120), define este mitema como “la entrada o incorporación al mundo laberintico, cuyo cruce significa la superación de una de las dificultades con las que se ha de encontrar el iniciante para llegar a su estado de perfección; por otra parte, se relaciona con el escenario de las iniciaciones, en la novela moderna se da preferentemente en la forma de instancia de la aventura.”

Su manifestación en el mundo de los sueños o del inconsciente del hombre moderno es verdaderamente importante, porque de ese arsenal de imágenes surgen los mitemas y motivos que encontramos en las novelas de nuestro tiempo.

Eliade (1981, p. 46 - 48) considera que “la misión esencial del laberinto era defender el centro, el acceso iniciático de la sacralidad. Puede considerarse además como el aprendizaje para entrar en los territorios de la muerte.”

La entrada al laberinto se produce al final de lo que se considera una de las manifestaciones del mitema de la aventura de la noche, el laberinto es la culminación de la noche.

Se puede decir que este mitema es característico de la iniciación, se convierte en uno de los motivos principales.

La misión central del laberinto es defender el centro, el acceso iniciático de la sacralidad. Puede considerarse como el aprendizaje para entrar a los territorios de la muerte.

5.11.2.6. El morir-renacer.

De acuerdo a Villegas (1975, p. 123), “este mitema no sólo es importante en la novela moderna por constituir el núcleo

explicatorio de varios otros mitemas, sino que al mismo tiempo contribuye eficazmente para entender numerosos motivos e imágenes de determinados momentos en la aventura del héroe. Es sorprendente advertir la frecuencia con que aparece la situación en que el protagonista, por medio de la experiencia de la muerte personal o ajena, real o simbólica, descubre la trivialidad de su existencia y a través de ella emerge en busca de una nueva vida. El héroe suele enfermar, enfermedad que duele describirse como un periodo de pérdida de la conciencia, y al salir de ella inicia una forma de vida diferente.”

Este mitema es importante por ser el núcleo de unión entre los otros mitemas. Ayuda a entender algunos motivos que suceden en la aventura del héroe (personal, real o simbólica), al presenciar esa muerte el héroe vuelve a la vida. También está representado como la enfermedad.

5.11.2.7. La huida y la persecución.

Villegas (1975, p. 124), afirma que “este mitema como una manifestación más del llamado camino de las pruebas y otro indicio de los múltiples peligros por los que pasa el héroe en el proceso de incorporación a una nueva forma de vida.”

Según Campbell (1972, p. 182), “el último estadio del círculo mitológico se convierte en una persecución agitada y a menudo cómica. Esta fuga puede complicarse con milagrosos obstáculos y evasiones mágicas.”

En la novela moderna adquiere el contexto del viaje nocturno, en el cual el héroe es seguido por enemigos o por fuerzas extrañas o fantasmagóricas que transforman la peregrinación nocturna en un sinfín de dificultades y obstáculos.

5.11.2.8. Algunos motivos.

Villegas (1975, p. 125), afirma que “hay varios motivos recurrentes en relación con los mitemas antes descritos. Uno de ellos es el de la primera vez donde el protagonista que sale a buscar o descubrir el mundo se encuentra con una multitud de experiencias que nunca ha tenido y, entonces manifiesta su sorpresa frente a las nuevas experiencias. A éstas se agregan los motivos del asombro o del descubriendo, los cuales apuntan tanto al mundo exterior como al interior. A los interiores se unen los de la soledad o la orfandad, que no sólo son propios de la literatura moderna por sus relaciones con el existencialismo, sino que han acompañado siempre al héroe tradicional. Otro motivo es el de la amistad, que surge como compensación de los antes comentados. El personaje necesita de compañía, y aparece el amigo que le ofrece su apoyo y que le ayuda a salir de los momentos difíciles. El del amor también vendría a ser una forma de la amistad.”

Los motivos recurrentes están en la segunda etapa, con la presencia de la amistad, amor y otros, ambos ejemplificados como los aliados y la doncella. La necesidad de obtener estos motivos es por abandonar la soledad. La importancia de estos puede ser momentánea o definitiva.

5.11.3. TERCERA ETAPA: La vida del iniciado: triunfo y fracaso del héroe.

Una vez que el héroe ha recorrido el camino de las pruebas y ha superado las dificultades de la aventura, llega el momento en que debe asentarse en una forma de vida relativamente definitiva.

De acuerdo a Joseph Campbell citado por Villegas (1975, p. 126), “el héroe regresa al mundo del cual había salido. El héroe mitológico retorna al mundo del cual es originario trayendo el mensaje o la sabiduría adquirida durante la aventura, la que en muchas ocasiones es aprendida

de los dioses. En la novela moderna la situación se hace más compleja y menos ritual.”

Villegas (1975, p. 126 - 128) afirma que “el rito de iniciación introduce a los personajes a una forma de vida establecida, lo que no implica que el iniciante traiga necesariamente un mensaje, o una salvación a los ya integrantes del grupo al que se incorpora. Por el contrario, lo normal es que no aporte nada nuevo. La transformación ha sido experimentada por él; por lo tanto, en principio, los rasgos de esta etapa serán muy distintos a la percepción de Campbell.”

La interpretación de Juan Villegas exige armonizar ambas posibilidades, en la novela moderna la aventura termina, en algunas ocasiones, al modo campbeliano y en otras a la manera iniciática, de igual forma es posible encontrar una combinación de ambas.

El héroe abandona su tierra y el proceso de la aventura lo conduce a una situación en la que puede optar por volver con todo el enriquecimiento obtenido y transmitir a sus congéneres lo aprendido, otra posibilidad es la de descubrir una nueva forma de vida y permanecer en ella, sin regreso, porque éste es imposible o porque la modalidad descubierta es realmente satisfactoria.

Villegas (1975, p. 129) indica que “gran parte de la novela moderna presenta otra concreción del héroe, donde el personaje no es visto en relación con su capacidad de ofrecer algo al mundo que lo circunda. Su aventura lo beneficia exclusivamente a él, donde el personaje obtiene una verdad con la que ha de vivir, para bien o para mal. La aventura ha significado un descubrimiento de sí mismo, lo que de ningún modo se proyecta a la colectividad.”

Lo importante es que el personaje una vez que ha experimentado el proceso de la aventura, no puede seguir, obviamente, en este estado y ha de incorporarse a una forma de vida, aunque sea ésta un retorno a la inicial con las naturales diferencias.

Esta etapa es caracterizada por ser el fin del viaje y el retorno a casa del héroe. Muchas veces es considerado como el final donde el héroe consiguió cambiar su vida llegando a un nivel superior al de su entorno, pero también, logra caer en el mundo que dejó. Lo importante es la experiencia, el proceso en la aventura y como el héroe se incorpora a una forma de vida, aunque esto signifique retornar a la forma de vida inicial. El héroe en busca del objetivo del viaje tiende a beneficiarse solamente y compartir una parte muy mínima con su mundo, incluso, no compartir nada.

5.11.3.1. El regreso.

De acuerdo a Villegas (1975, p. 130) “el mitema del regreso vendría a ser entonces la situación en la que el protagonista siente la necesidad de volver a su antigua forma de vida, con nuevos conocimientos o un mensaje que transmitirá a sus congéneres. Sin embargo, es diferente cuando se trata de un adolescente, ya que la aventura se aproxima más hacia los ritos de iniciación y al esquema tradicional. El desenlace lleva a que algunos busquen el acto definitivo, aquel que los compromete de tal modo que les es imposible asilarse en el reino de los padres.”

La aventura ha servido para mostrar el mundo de los jóvenes y adultos y cómo ambos son igualmente insatisfactorios

El mitema del regreso difiere mucho con la edad. Cuando el protagonista es adulto muchas veces declina la responsabilidad y el llamado. Convirtiendo el mitema en alegoría de volver a su mundo, a su antigua forma de vida, con todo lo aprendido o con lo que fue a buscar. En cambio, si el protagonista es joven, trata de un protagonista que huye de una vida impregnada de responsabilidades y dependencia paternal. El viaje de este héroe concluye en volver al mundo que dejó adoptando esas mismas

responsabilidades que rechazó y subyugándose de nuevo a la dependencia paternal.

5.11.3.2. La huida mágica.

Cuando el héroe en la aventura mitológica consigue el elixir con el favor de los dioses, éstos lo protegen en su retorno para que pueda propagar o divulgar el conocimiento que ese elixir permite. A esta situación denomina Joseph Campbell citado por Villegas (1975, p. 131) “el motivo de la huida mágica, que puede caracterizarse como una serie de obstáculos y evasiones mágicas. El héroe es perseguido una vez que se ha llegado a la posesión del secreto o sabiduría o forma de vida e intenta alejarse del reino cuando otros personajes tratan de impedirselo”

Es decir, si dentro de la aventura el héroe consigue su objetivo, con la ayuda de los dioses, estos lo protegen en su retorno para que pueda propagar o divulgar el conocimiento adquirido. Si el héroe fracasa, corre el riesgo de que los seres sobrenaturales quieran impedir su regreso. En esta situación el héroe inicia una huida mágica con evasiones de obstáculos.

Conectado con este mitema se encuentra el mitema del castigo, ya que la huida vendría a ser un castigo propinado por los dioses. Es además una forma del mitema del regreso.

5.11.3.3. La negativa al regreso.

De acuerdo a Villegas (1975, p. 133 - 134), “así como al principio de la aventura, el héroe podría haber negado el llamado a la aventura, hacia el final de la misma manera puede darse la posibilidad de que se niegue a retornar a la tierra de la cual vino. La negativa del regreso adquiere una forma diferente en la mayor parte de la novela moderna, ya que ésta tiende predominantemente a la evolución de la personalidad de los individuos. Esta

transformación suele conducir a un estado o forma de vida desde la cual es difícil volver a la anterior, a aquella que dio comienzo a la historia.”

5.11.3.4. Cruce al umbral del regreso.

De acuerdo a Villegas (1975, p. 134), “el regreso implica naturalmente el cruce del umbral, al igual que el comienzo del viaje, el umbral en este caso posee rasgos simbólicos y se manifiesta a través de situaciones o condiciones semejantes. La diferencia radica en el sentido del mismo y de significado en la aventura. El umbral es siempre lo que separa o une dos mundos. En el inicio de la aventura se centraba en la vida que se abandonaba y el comienzo de otra forma de vida. Ahora es la vida de los dioses o la vida descubierta la que se ha de dejar.”

El cruce del umbral también puede ser una decisión significativa que cambia la vida del personaje o héroe.

5.11.3.5. La posesión de los dos mundos.

Según Campbell (1972, p. 200), “los dos mundos, el divino y el humano, solo pueden ser descritos como distintos uno del otro. El héroe se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura, o simplemente se nos pierde, o es aprisionado, pasa peligros, y su regreso es descrito como un regreso de esa zona alejada.”

Villegas (1975, p. 135), indica que “la novela moderna presenta con frecuencia personajes que poseen los dos mundos, no en el plano real, sino psicológico. Es decir, la experiencia de la aventura les ha dado un conocimiento del mundo que les permite, precisamente, una comprensión del mundo real por el conocimiento que una vez tuvieron del otro mundo.”

Este momento lleva a la comprensión entre el mito y el símbolo. El mundo de los dioses es olvidado por el mundo. Al explorar este mundo de manera voluntaria e involuntaria, el héroe realiza su hazaña.

5.12. Narrativa fílmica.

Un producto cinematográfico, básicamente es una historia contada con imágenes de forma rápida y sucesiva, a razón de 24 cuadros por segundo y la adición de sonidos organizados, creando la llamada “ilusión de movimiento”. El cine posee una estructura propia y determinada por varios factores encadenados y seriamente estudiados con minuciosidad para que el proyecto llegue a tener éxito como tal.

De acuerdo a Eugenio Sulbarán (2000, p. 46 - 47), “La narrativa fílmica intenta aclarar que toda filmología puede analizarse desde una perspectiva narrativa y no sólo mediante el análisis de los códigos técnicos de representación visual, el análisis fílmico involucra el análisis y la interpretación de todos los códigos inertes a la película. Estos códigos pueden ser definidos como un conjunto de signos productores y transmisores de mensajes emitidos a los espectadores a través de un discurso audiovisual creado con imágenes en movimiento y el componente sonoro”.

Por lo tanto, se puede decir que la narrativa fílmica consiste en un conjunto de procedimientos que realiza el guionista para la posterior construcción del discurso cinematográfico, basado en una serie de proposiciones teóricas.

Según Jorge Vásquez (2013) “la puesta en escena de una película pasa por la imagen, en el sentido general: la imagen que llega al espectador, la imagen en movimiento del desarrollo cinematográfico que, en momentos propios de la creación, pasó por una serie de planteamientos visuales, comenzando con el arte conceptual de la película y su storyboard y llegando a los encuadres, fotogramas y montaje visual constituyen la progresión fílmica, asegurada por la coherencia de la estructura narrativa y la cohesión de la fotografía, apoyada

a su vez en todos los elementos visuales proporcionados por la dirección de arte (locaciones, escenografías, caracterizaciones.)”

El conjunto de imágenes forma un plano que es un bloque de espacio y tiempo construido para una película, se da al organizar de una manera adecuada varios elementos y colocarlos dentro del encuadre de la cámara. De acuerdo con la relación de distancia y tamaño entre la cámara y el motivo se pueden distinguir tipos de planos, por ejemplo: Plano General, Plano Medio, Plano Medio Corto, Plano Detalle, etc.

La escena es una serie de planos que forman parte de una misma acción o ambiente dentro de un espacio y de un tiempo correctos, las escenas son distintas pero todas juntas o debidamente ordenadas tienen un sentido y la secuencia es una serie de escenas que forman parte de una misma unidad narrativa.

Se puede decir que la narración fílmica se basa en mostrar directamente de los hechos, apela a la percepción audiovisual directa que a la evocación imaginativa de la palabra; es decir, es la combinación de imágenes y sonidos en que se presentan al espectador unos acontecimientos que ocurren en un tiempo y espacio determinados a unos personajes.

5.13. Estructura Narrativa Fílmica.

En toda narración existe una instancia que presenta una historia desde un punto de vista determinado y no deja de ser un conjunto de acciones, personajes, espacio y tiempo. Esta estructura narrativa es la que decide cómo incide en el espectador las escenas seleccionadas.

Existe una estructura narrativa básica que se puede evidenciar en casi todas las películas, se llama “estructura narrativa clásica” y consta de: planteamiento, desarrollo o nudo y desenlace.

5.13.1. Planteamiento.

De acuerdo a Vásconez y Falconi (2010, p. 32), “en el planteamiento se introducen los personajes a la historia; es decir, la introducción de

información necesaria sobre los personajes para comprensión del relato y se da el detonante que pone en marcha el relato, se trata de algo que afecta al personaje y debe actuar decididamente sobre el problema o la misión.”

Se refiere al comienzo de la historia, el momento en el que el autor contextualizará al espectador tanto en el lugar en el que se encuentra la película, los personajes que intervendrán en ella y los presentará ligeramente para que tengamos una idea de quiénes son y lo que buscan. Es el momento en el que el autor nos presenta la "normalidad" de la historia, ese momento apacible en el que viven los personajes y que luego será quebrantado por el nudo que será el motor el desencadenante de la acción narrativa, es el punto de giro que introduce al protagonista en una situación inesperada que será el motivo que marque la verdadera línea de acción de la historia, mejor conocida como trama.

5.13.2. Desarrollo o nudo.

El punto de giro da inicio al desarrollo o nudo de la película donde el protagonista, en la mayoría de los casos, realiza un viaje ya sea interno o externo e intenta conseguir su objetivo principal de un modo u otro y se encuentra todo el tiempo envuelto en un conflicto con su antagonista o sucesos naturales, sociales, etc.

En un punto de la trama, el protagonista se topa con un nuevo suceso o prueba que será determinante, debido a que agrava la situación ya existente y lo sumerge hasta llegar a una crisis, que da lugar al desenlace. En este punto el protagonista vuelve a recuperar su objetivo inicial; sin embargo, su actitud no es la misma, debido a la inflexión que tuvo, el protagonista ha evolucionado, ha crecido y ahora cuenta con mayores herramientas para hacer frente al acto final.

Se puede decir que las escenas conectadas en una relación de causa-efecto fuerzan al personaje a tomar una decisión y éstas conducen a

acciones sucesivas y se presentan posteriormente como obstáculos, donde se desencadenan acciones y ocurren nuevos acontecimientos relacionados con el conflicto inicial.

5.13.3. Desenlace.

El climax o momento de mayor tensión dentro de la película nos lleva a la resolución de una manera u otra. En este momento es donde el protagonista ha conseguido alcanzar su objetivo y donde el final puede dejar al espectador como juez y que saque sus propias conclusiones o donde la trama es concluida de una manera lógica y donde todos los problemas quedan resueltos.

5.14. Componentes de la narrativa cinematográfica.

De acuerdo a Vásconez y Falconí (2010, p. 35), “una película debe verse siempre con unidad interna y dando la sensación de que cada situación da paso a la otra. Para ello deben existir elementos referentes con los cuales la historia sea, lo más posible, acoplada a la realidad y de los que el espectador se valga para sentirse dentro de la historia y entenderla, estos elementos son el espacio y el tiempo que existen en todo tipo de narrativa.”

Por lo tanto, se puede decir que una base fundamental dentro de la cinematografía es la secuencia de sucesos, donde cada escena tiene que ser la secuencia de la otra para lograr una comprensión plena de la historia, para lo cual los elementos fundamentales son el espacio y tiempo que ayudarán para que la secuencia se lleve de forma correcta.

5.14.1. Espacio cinematográfico.

Manuel Alcaide (2005), señala: “El espacio es manipulado por un traslado inmediato, lógico, natural, en el orden narrativo, o por un cambio situacional que nos aleje de la realidad anterior. El *raccord* es el recurso del montador para pasar de un lugar a otro, pero conservando una cierta continuidad dramática, así como manteniendo una narración coherente, lo

que se consigue por medio de los personajes, de la ambientación, de los objetos, del vestuario, etc.”

El espacio en el cine se construye a través de la imagen, pero existen otros elementos como ruidos, música, personajes, entre otros que contribuyen a su creación y concreción.

De acuerdo a André Gardies citado en Gaudreault (1995, p. 87 - 88), “el espacio es figura en el fotograma y dado que el fotograma es anterior a la sucesión de fotogramas, la temporalidad en el cine debe apoyarse en el espacio para llegar a inscribirse en el seno del relato. El espacio no está en el devenir más que cuando se opera el paso entre un primer fotograma (que ya espacio) y un segundo (que, a su vez, también es ya espacio)”

Gaudreault (1995, p. 88), indica que “cuando dos acontecimientos tienen un lugar simultáneamente en el mismo espacio, es necesario dejar de lado a uno de ellos.” Todorov citado en Gaudreault (1995, p. 88), indica que “no hay que caer en el engaño de creer que la historia se corresponde con un orden cronológico ideal. Basta con que haya más de un personaje para que este ideal se convierta en algo extremadamente alejado de la historia natural. La razón estriba en que, para salvaguardar este orden, deberemos saltar de un personaje a otro a cada frase para decir lo que el segundo personaje estaba haciendo.”

Gaudreault (1995, p. 89 - 101), indica que “en el relato escrito se producen de izquierda a derecha y los objetos o detalles que ésta escena incluyen, no se puede apreciar debido a que la mostración tiene sus propias contingencias y la palabra que deriva de ella es poli informacional si se dice “El hombre está en el pasillo” no se da ninguna información contextual sobre el aspecto del pasillo, sobre lo que contiene, la topografía en relación al hombre, detalles u objetos. Por el contrario, en el relato filmico que está constituido por imágenes, obliga a poder apreciar todo en contexto y ayuda a comprender que hay un hombre en un pasillo, si el pasillo parece muy largo, si contiene objetos, si el hombre está o no

apoyado en un lado específico de la pared, esto debido a que en un relato fílmico el espacio está presente y representado en todo momento.”

Se puede decir que en el relato escrito no se pueden componer los acontecimientos que sucede es porque nos relatan dos cosas que pasan en el mismo tiempo, pero en lugares diferentes, pero el relato fílmico está compuesto por imágenes en movimiento que nos permite visualizar esos mismos acontecimientos de uno solo y poder indagar si alguna situación o acto pueden influir en la escena final.

5.14.2. Tiempo Cinematográfico

De acuerdo con Vásconez y Falconi (2010, p. 36), “en una película existen acontecimientos que suceden uno detrás de otro y el tiempo constituye el soporte cronológico que puede respetar la linealidad cronológica, o pueden ser historias en las que existen un desorden temporal a propósito. El cine facilita la rememoración del pasado, la premonición del futuro y la pormenorización del presente, y hasta figuras irreales que sólo existen en la mente de los personajes, también nos son mostradas en pantalla.”

Alcaide (2005), indica que existen normas de utilización del tiempo en una historia:

Reducción. Años y meses se reducen a minutos, a horas. Un ejemplo significativo es un film que narra la vida de un personaje, desde su nacimiento hasta su muerte.

Alargamiento. Una fracción mínima de tiempo es multiplicada en la película. Una caída desde un edificio es contada, a veces, a cámara lenta, alargando el momento para provocar una respuesta emocional en el público, cuando el director alarga la escena más de lo que dura en tiempo real. Así le da un tono más metafórico o intenta que el espectador se fije más en los detalles y provocando una respuesta emocional en el público.

Continuidad. En el cine es fundamental en la relación que se establece entre dos planos consecutivos, o entre los planos de una misma escena. En cada escena, normalmente cada plano debe tener relación con el

siguiente. Y cuando decimos “cada plano”, en realidad nos referimos a lo que vemos en el plano. Por ejemplo, esperamos que no haya cambios en el decorado, los objetos de arte, la posición de los actores, etcétera. Salvo que se haga de forma deliberada e intencionada.

Es decir, los acontecimientos se narran de principio a fin, siguiendo un orden estricto.

Acciones paralelas. En la pantalla se mezclan dos o más historias que están sucediendo a la vez, el montaje paralelo es aquel donde dos o más escenas que ocurren en escenarios o momentos distintos, se desarrollan simultáneamente sin necesidad de suceder al mismo tiempo. Así, el requerimiento básico de este montaje es que establezca asociaciones de ideas en el espectador a partir de las imágenes alternadas. Estas asociaciones podrán ser variadas: espaciales, temporales o temáticas, entre otras.

Flash Back. La historia se remonta a un suceso pasado, cuyo conocimiento es esencial en el desarrollo del film, en otras palabras, cuando hacemos un viaje al pasado esto se llama flashback, puede ser a modo de recuerdo y nos ayuda a contextualizar la historia, así como nos aporta una información extra que no teníamos.

Flash Forward. La historia transporta al espectador hacia un suceso en el futuro, pero tiene que volver al presente para que quede claro, el salto en el tiempo se realiza hacia delante, esto es lo que se conoce como flashforward, un buen ejemplo son las escenas en las que mientras están explicando un plan vamos viendo cada uno de los pasos que tendrán que dar.

Simultaneidad. En la misma imagen, y al mismo tiempo, vemos al protagonista en tiempo presente y él mismo viviendo un suceso pasado. El personaje está a la vez en dos tiempos o momentos de su vida.

5.15. El análisis Cinematográfico.

Zabala (2010), indica que “el análisis cinematográfico consiste en el examen de los componentes del lenguaje cinematográfico que permiten distinguir una película de cualquier otra.”

De acuerdo a Vásconcez y Falconi (2010, p. 38 - 40), “el análisis cinematográfico se puede realizar tomando en cuenta los principales pilares con el fin de determinarlos y realizar un estudio correcto de los mismos, para lo cual el autor divide el análisis cinematográfico en los siguientes pasos.”

5.15.1. Determinación del tipo de narrador.

En la narrativa audiovisual, la voz permite definir el lugar del narrador explícito en relación a la diégesis. No es necesario, por lo tanto, observar la persona gramatical como sucede con la novela. El presentador es un narrador homodiegético dado que su voz procede de uno de los personajes visualizados. No determina su situación, por lo tanto, el empleo de una u otra persona gramatical, el uso del (Yo o de él). El que sirve al lector para ubicar al narrador en la novela. En el texto audiovisual existen tres tipos de voz: la que está in, la que se pronuncia en el propio campo; la voz off, la que emerge de algún lugar fuera del encuadre; y la voz over, que es la que adopta un locutor invisible cuando se encuentra en un espacio y un tiempo que no son exactamente los que representan las imágenes de la pantalla.

El narrador es la voz que cuenta y relata sucesos, historias o anécdotas. El narrador es un elemento más, como lo son la historia o los personajes: no es una persona. Ha sido creado por el autor para que lleve a cabo la misión de contar la historia. La elección del tipo de narrador dependerá de la información de que disponga para contar la historia y del punto de vista que adopte. Se puede narrar una historia desde distintas personas narrativas

El narrador omnisciente. En algunas ocasiones, se recurre a un narrador omnisciente en off que nos cuenta algunos fragmentos de la historia para

conocer a los personajes y su universo. Este tipo de narrador puede estar dentro o fuera de la historia; es decir, puede ser un narrador en tercera persona o en primera persona.

Como su propio nombre indica, tiene un conocimiento absoluto de los personajes y de los hechos que suceden en la historia.

El narrador testigo. Al principio de la película hay un narrador en tercera persona que explica el mundo en el que transcurre la historia.

Es un personaje que es parte de la película, puede ser cualquier personaje secundario que abre el hilo de la historia y nos pone al corriente de lo que vendrá a ser la película.

Narrador en primera persona. Es un tipo de narrador omnipresente puesto que el protagonista cuenta su propia historia y cómo la vivió, quien se refiere a sí mismo al utilizar todo el tiempo la primera persona del singular o del plural (yo - nosotros). Esto permite que la audiencia vea la historia y al resto de los personajes desde el punto de vista de uno de los actores participantes de la misma, lo que incluye sus opiniones, pensamientos y sentimientos.

Narrador en segunda persona. El narrador crea el efecto de estar contándose la historia a sí mismo o a un yo desdoblado.

Narrador en tercera persona. Es el que sabe todo acerca de los hechos, pensamientos, etc.

5.15.2. Determinación de la estructura.

Vásconcez y Falconí (2010, p. 41 - 42), indica que “una película está construida por partes que se relacionan entre sí, muchas películas siguen un orden cronológico que viene de la llamada “narrativa clásica”; sin embargo, en otras la narración sufre modificaciones anticipando o posponiendo hechos, dando pistas falsas o acelerando, deteniendo la historia en determinado momento para acrecentar la tensión narrativa.”

Estos cambios en la estructura narrativa pueden darse de las siguientes maneras:

In media Res: Es la narración con un comienzo abrupto en medio de la historia sin una aceleración previa, utilizado para captar la atención del espectador desde el primer momento.

En este sentido, es un tipo de abordaje narrativo que implica, entonces, que los elementos que se traban para formar la trama de la historia sean traídos mediante la técnica de las retrospectivas o *flashbacks*, mediante los cuales nos enteramos de los orígenes y razones de los personajes y el conflicto central de la historia.

Analepsis: Conocida también con la voz inglesa *flashback*, es una técnica utilizada tanto en el cine y la televisión como en la literatura, que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado. Se utiliza con bastante frecuencia para recordar eventos o desarrollar más profundamente el carácter de un personaje.

5.15.3. Análisis de técnicas y procesos.

Hacer un film no es más que el resultado y la síntesis de una selección de imágenes, una selección de movimientos y una selección de sonidos.

La selección de imágenes viene definida por el encuadre, es decir, aquello que queda dentro del visor y que quedará impreso sobre la película, estando la cantidad de imagen aprehendida en función de la distancia focal. Cuanto más lejos se encuentra el foco, mayor será la cantidad de realidad encerrada en el marco, y viceversa, cuanto más cerca, menor cantidad de imagen se tomará, aunque ésta gozará de un mayor detalle.

Ello conformará la aparición de los elementos fundamentales de la escritura cinematográfica.

Vásconez y Falconí (2010, p. 43), indica que “el análisis de técnicas trata de explicar todo lo referente a cuestiones técnicas, para ello se aclara la utilización de los diferentes planos, vestuario, sonido, angulación de cámara, iluminación, decorados, etc.”

5.15.3.1. Tipos de Planos.

De acuerdo a Pulencio (2017, p. 169), “El plano es la unidad básica del lenguaje cinematográfico por dos motivos: En primer término, porque el cine comenzó con breves películas constituidas por un solo plano y ya eran películas. En segundo, porque para realizar un filme se hace necesario rodarlo plano a plano. El plano es una sección continua de película impresa, antecedida por un plano y seguida por otro. El plano es la unidad mínima de montaje.”

De acuerdo a Alcaide (2005), “(...) una cámara situada en una línea ante un sujeto, puede obtener un número infinito de encuadres, lo que se traduce en una inmensa exploración del sujeto que se está filmando. El plano se obtiene fotografiando a una cierta distancia una o varias figuras, un paisaje o un escenario. La distancia a la que se toman tales elementos decide el tipo de plano y el tamaño que estas figuras tendrán en él.”

Los más importantes son:

Gran Plano General: Su uso se ordena dentro de tres categorías. En primer lugar, sitúa la acción global del film, usándose como toma introductoria, presentando, por ejemplo, un paisaje o una ciudad.

En segundo lugar, puede utilizarse para ofrecer una visión más amplia del lugar donde se desarrolla la acción del film, cuyo ejemplo más claro sería la descripción general de un campo de batalla.

El tercer uso de este tipo de Plano está encaminado a aislar a un hombre de su contorno, lo que le añade un cierto matiz filosófico.

Plano General o Entero: Es similar al anterior, pero es más práctico como plano introductorio. Existe más claridad en los detalles de la acción humana y el entorno total tiene menos relevancia. Su fin es que el espectador concentre su atención en cada actor por separado. Esto obliga al director a delimitar las relaciones de los personajes en la secuencia, tanto de los protagonistas como de los secundarios. Una variedad es el “plano de conjunto”, situándose la cámara a unos

diez metros, registrando a un grupo de personajes dentro de un marco determinado.

Plano americano o “Hollywood”: Esta toma corta a las figuras a la altura de las rodillas, y es llamada “Hollywood” por la gran utilización que de ella hicieron los directores americanos, sobre todo en las décadas de los treinta y los cuarenta del siglo XX.

Actualmente está en desuso, puesto que es considerada de mal gusto por muchos realizadores modernos.

Plano Medio: La mayor parte del contorno se elimina y el cuerpo humano se convierte en el eje de la acción. La figura es tomada, generalmente, de cintura para arriba, y es un plano muy práctico para mostrar relaciones entre personas, aunque no tiene la profundidad psicológica de los planos más cercanos al sujeto.

Primer Plano: Esta toma acerca al público o a la persona, quedando eliminado el contorno del encuadre. Este aislamiento visual enfatiza un punto crítico de una acción dramática y revela más adecuadamente las intenciones y las actitudes de los personajes.

El “primer plano medio” es el más útil para el rodaje de conversaciones, cortando las figuras a la altura del pecho e incluyendo cabeza y hombros. De cara al montaje posterior resulta adecuado, ya que compagina muy bien con un primer plano del rostro o, al contrario, puede retroceder hasta un plano general. Esta toma requiere un mayor trabajo del actor, que ha de evidenciar todo su talento expresivo.

El “primer plano muy cercano” o “primerísimo primer plano” es el que mayor intensidad dramática alcanza. La expresión del rostro del actor es más nítida y las características del personaje dejan su impronta en el público. Este tipo de toma exige una preparación rigurosa por parte de director e intérprete, y su uso en escena resulta contraproducente en la correcta progresión dramática.

Plano Detalle o Inserto: Con objeto de acercar a la audiencia al centro mismo de la acción, el director rueda una serie de primeros planos tanto del actor como de un objeto determinado, que se empalmarán cuidadosamente con las tomas de primer plano anteriores. Un buen ejemplo de inserto es una mano empuñando un revólver o escribiendo una carta.

5.15.3.2. Puntos de visión.

De acuerdo a Alcaide (2005), el ángulo desde el cual se ve a los personajes de un film, es por sí solo una parte muy significativa de la narrativa, debido a que con ella se subraya la importancia de un personaje, sus relaciones con otro personaje dentro de la escena, su estado de ánimo o sus intenciones, por lo cual, existen diferentes tipos de ángulos de cámara, según el ángulo elegido las posiciones de la cámara pueden tomar las siguientes formas:

Punto de Vista Normal. Desde este ángulo rueda una persona sin acentuar los efectos dramáticos, ya que es un plano estático.

La distorsión es mínima y las líneas verticales se verán como tales. Cuando el director sitúa la cámara, deberá saber previamente si la toma representará la visión subjetiva de otra persona en la misma escena, en cuyo caso la altura de la cámara corresponderá a la altura de la mirada de esa persona, o si la toma es la visión objetiva que el público tiene del actor, en cuyo caso la altura de la cámara se corresponderá a la dirección de la mirada del actor.

Plano en Picado. Este plano capta una figura desde arriba y tiende a disminuir su fuerza o importancia, haciéndola aparecer como débil y vulnerable. Es muy útil también para describir la topografía de un lugar o escena, lo que requiere a veces el uso de lentes de gran angular.

Plano en Contrapicado. La cámara es situada a una altura relativamente baja con respecto a la línea direccional de la mirada

del sujeto o relativamente baja con respecto al objeto que se está rodando. El operador orienta la cámara hacia arriba logrando que los espectadores contemplen el objeto o persona desde dicho punto de vista, provocando un aumento de la importancia del personaje o un aumento de su estatura, quedando así en una posición dominante.

Plano a Vista de Gusano: La cámara se sitúa a ras del suelo. Este tipo de posición es frecuentemente usado en documentales científicos o en films de acción, cuando la cámara adopta el punto de vista del actor inmerso en la acción.

Plano a Vista de Pájaro. La cámara se sitúa totalmente perpendicular a las figuras. Es una exageración del plano en picado y es el efectuado en las tomas desde vehículos aéreos. La imagen se toma aparentemente bidimensional, ya que las líneas de la perspectiva casi desaparecen.

Cámara Inclinada. El efecto que se consigue con este plano es el de crear una imagen en diagonal sobre la pantalla, tanto con una toma en picado como con una en contrapicado. Suele distraer la atención del público, de ahí que su uso se reserve para motivos muy concretos.

Plano de Énfasis. Se usa para pasajes de violencia o acción. Resulta de la conjunción de varias tomas. Es decir, la toma inclinada de la cabeza de un hombre precedida de una toma normal, podría significar un súbito cambio en el estado de ánimo del sujeto.

5.15.3.3. Iluminación.

De acuerdo a Alcaide (2005), “un objeto o una figura no iluminada no existe para la cámara. Para vivir en la pantalla, cualquier sujeto demanda ser elaborado por la luz, que es la que define y hace que parezca ligero, pesado, fuerte, astuto, débil, etc.”

La cantidad de luz es un elemento creativo en sí mismo. Un único paisaje puede cambiar no sólo de apariencia horaria (amanecer,

mediodía, atardecer), sino de sentido cinematográfico, produciéndose un mayor o menor dramatismo por la relación entre luz y acción, y también puede utilizarse para crear falsas sensaciones.

Entre los diferentes tipos de luz, habría que destacar:

Natural. Es la proporcionada por la luz del día, para lo que se tendrán en cuenta detalles tales como las circunstancias de día y noche, del momento de insolación, los fenómenos naturales, etc. En tomas a cielo abierto y con luz solar suficiente, el realizador hace notar el efecto del sol sobre unos rostros mediante pantallas reflectoras de la propia luz solar, concentrando en los actores una mayor cantidad de luz solar que la real, causando lo que se llama un efecto de luz.

Artificial. Es producida por los focos y reflectores, tanto en rodaje de interiores como en exteriores donde la luz sea insuficiente. Lógicamente, es la que menos problemas causa, ya que siempre está bajo control, situándose siempre justo en aquellos puntos que deban ser específicamente iluminados por razones compositivas.

Difusa. Por venir de varios focos, es una luz artificial que distribuye la claridad a todos los puntos de la escena, de forma que las figuras no tienen sombras.

Directa. Es la dirigida sobre una figura y, por lo tanto, produce sombras y zonas de iluminación.

Alcaide (2005), indica que “la luz crea el tono de una historia y ayuda a dibujar los rasgos psicológicos del personaje.”

5.15.3.4. Sonido.

Alcaide (2005), indica que “la llegada de la palabra hablada al cine permitió una mayor complejidad en el desarrollo de un film. En los años del Cine Mudo eran fundamentales los rótulos explicativos, que aparecían en los films, éstos alcanzaron un gran virtuosismo, puesto que podían situar la acción en el tiempo (“treinta años

después...”) o en el espacio (“lejos de la ciudad...”), o también reproducían frases de diálogo. Incluso se llegó al extremo de que los rótulos y sus respectivas grafías se correspondían con el tono de voz de quienes se suponía debían pronunciarlos en pantalla. Así, las palabras de un moribundo eran escritas con grafía cada vez menor a medida que se le escapaba la vida.”

Los sistemas de play back o sonido pregrabado y los sistemas de doblaje, permitieron añadir voces y otros efectos a imágenes previamente grabadas, mezclando ambos elementos en el laboratorio clasificando los tipos de sonido:

Objetivos. Se corresponden con la realidad (golpe de una puerta, ruido de un motor, etc.)

Subjetivos. En lugar de estar referidos a la realidad están en relación con los personajes (por ejemplo, el silencio que acompaña a la rotura de un objeto si el personaje es sordo).

Expresivos. Son los añadidos a la acción para conseguir una determinada sensación (la música en una escena de suspenso).

6. CAPÍTULO

APLICACIÓN.

La aplicación de las estructuras míticas en la presente investigación se realizará de acuerdo al orden de las etapas y mitemas sugeridos por Juan Villegas, no obstante, de igual forma se realizará el análisis de las estructuras cinematográficas, el cual es base fundamental para analizar cualquier película desde cualquier rama.

6.1. Mi Socio.

La película Mi Socio dirigido por Paolo Agazzi, narra la historia de "Vito", un colla que dedicó toda su vida a ser camionero para ganarse el pan de cada día. Un día conoce a "Brillo", un pequeño camba que tras el abandono de su padre y el fallecimiento de su madre, se ve obligado a trabajar de lustrabotas para poder sobrevivir, por azares de la vida ambos se conocen e inician un

viaje terrestre desde el oriente al occidente de Bolivia en un camión llamado “Mi Socio”, parten el viaje con una relación llena de antipatía y rivalidades, debido a que Vito no estaba acostumbrado a convivir con niños y mucho menos a trabajar con ellos.

El protagonista, Vito, pone en situaciones incómodas al joven; la mala vida a la que está acostumbrado, hace que ambos personajes tengan conflictos, pero con el pasar de los días y tras superar las diversas dificultades en el transcurso del viaje, su relación se fue transformando paulatinamente en una sólida amistad, solidaridad y afecto.

6.1.1. Análisis mitológico

El Héroe tiene como fin primordial vencerse a sí mismo. A lo largo de la historia, éste se va transformando continuamente.

El héroe en la historia es Vito, el camionero, debido a que cumple con todas las etapas que Juan Villegas señala en la aventura del héroe, se vence a sí mismo a lo largo de toda la historia y transforma su vida completamente posterior a conocer a Brillo y convivir con él.

6.1.1.1. Primera Etapa: La vida que se abandona.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 91) “La clase de mundo y la visión del mismo en esta primera etapa cambia radicalmente cuando se trata de jóvenes, ya que el mundo rechazado suele ser uno al que ni siquiera se han incorporado: el de los adultos.”

Vito es un señor nacido en la ciudad de La Paz, quien se dedicó casi toda su vida a llevar mercadería en camión. Es una persona completamente descuidada de sí mismo y de su familia, con un estilo de vida desordenado, con mujeres y bebidas alcohólicas a su alrededor.

Vito tiene un comportamiento irresponsable, como el de un adolescente encaprichado, sin responsabilidad ni la intención de superarse así mismo, debido a que desde niño lo único que conoció

fue la vida en la carretera, sin el apoyo y amor de una familia, por lo que tuvo que batallar solo para salir adelante. Estuvo acompañado solamente con el conductor cuando él era ayudante, quien lo trataba con desprecio y comía las sobras de comida que él dejaba, teniendo como única imagen “paternal” a su jefe.

Se puede decir que el comportamiento de Vito es en gran parte, efecto de las carencias y sufrimientos que tuvo en su niñez. El no tener una persona ejemplar en su vida, causó que Vito tenga ese comportamiento de irresponsabilidad y descuido de él y de su familia, es por ello que se puede decir, que nunca maduró, debido a que nunca salió de su zona de confort, es por ello que al protagonista le cuesta mucho salir de la mala vida que ha llevado hasta ese momento.

Esta etapa se presenta desde el inicio de la película hasta que están en camino al pueblo donde vive la esposa y los hijos de Vito.

6.1.1.1.1. El llamado.

Villegas (1973, p. 99 - 100), indica que “el llamado no siempre es escuchado, hay oportunidades en que el futuro iniciante recibe el llamado, pero por una u otra razón lo desdeña.”

Este mitema se hace presente cuando Vito conoce a Brillo, y el joven le solicita ser su ayudante para viajar a la ciudad de La Paz, pero el protagonista lo rechaza y se aleja, debido a que nunca había trabajado con niños y no era una persona muy allegada a ellos, ni siquiera con sus propios hijos.

Así, al principio rechaza el llamado, y desprecia la solicitud de Brillo a viajar debido a que no está dispuesto a dejar la rutina y mala vida que hasta ese entonces ha llevado, pues a llevar a un niño al viaje, implicaba ser un poco más responsable, dar el ejemplo y cuidar al mismo. También es posible que haya rechazado el llamado porque no deseaba recordar los malos

momentos que él pasó cuando era pequeño y posiblemente no deseaba ser el mismo hombre que su jefe fue con él.

6.1.1.1.2. El maestro o el despertador.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 101) “El maestro o personaje despertador tiene como misión llevar a cabo el llamado, provocar en el iniciante o futuro iniciante la conciencia de que deberá abandonar la forma de vida que ha llevado.”

El maestro despertador en la historia es Brillo, debido a que al principio Vito era muy torpe con él, pero el carácter de Brillo transforma el comportamiento y forma de ver las cosas del protagonista. Vito, al darse cuenta de lo valiente y maduro que es Brillo a causa de todo lo que sufrió siendo muy pequeño, de alguna manera se identifica con él, lo cual causa que el protagonista lo valore y se dé cuenta de todos los errores que cometió y de la mala vida que ha llevado hasta el momento.

Se puede decir, que, gracias a Brillo, Vito transforma su vida y hace posible que el viaje se lleve a cabo.

6.1.1.1.3. El viaje.

Villegas (1973, p. 102) indica que, “se trata de un viaje que despierta o inquieta al personaje con respecto a la vida que ha llevado hasta ese momento”

Vito ingresa al mitema de “el viaje” cuando descubre que Brillo estaba oculto en su camión, debido a que él golpea la ventana para que le ayude a colocar la carpa del camión que se había soltado, en ese momento, Vito para el camión y baja para ayudar a Brillo a sujetar la carpa.

En ese momento, el protagonista acepta que Brillo sea su ayudante y viaje con él a la ciudad de La Paz y ahí inicia el viaje, debido a que se aventura a una experiencia que nunca se

había atrevido a realizar, en la cual, pasará por diferentes situaciones nunca antes vividas por Vito.

6.1.1.1.4. El cruce del umbral.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 102) “una vez que el protagonista ha recibido y aceptado el llamado ha de producirse el abandono de la tierra o de la forma de vida que ha llevado hasta el momento”

Este mitema se da cuando realizan una parada en la noche para descansar y Vito entra a un bar a apostar y por la falta de dinero le quita el poco dinero que tenía Brillo.

Al perder todo el dinero de él y de Brillo, al día siguiente se escapa dejando solo a Brillo en el pueblo donde realizaron la parada.

Brillo alcanza a Vito cuando él realiza una parada en el río para refrescarse, entonces el joven le quita toda su ropa exigiéndole que le entregue el dinero que le había robado, luego de una discusión entre ambos personajes, Vito se disculpa y acepta que Brillo administre los gastos y el dinero hasta finalizar el viaje.

Se toma este momento como el cruce del umbral, debido a que en este momento el protagonista abandona la forma de vida autoritaria y desaliñada que siempre ha llevado y acepta iniciar una nueva vida.

6.1.1.1.5. Algunos motivos.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 105), “un motivo es el desarraigo, cuando el personaje se siente sacado de su centro y le parece perder las raíces de su existencia.”

Después del acuerdo que llegan, posterior de la pelea que tuvieron ambos protagonistas debido a que Vito le roba el

dinero a Brillo para apostar y lo pierde todo. Vito mientras maneja, observa a Brillo mientras él dormía y tiene una conversación consigo mismo, donde pide nuevamente perdón a Brillo y admite que se ha comportado muy mal con él, entonces se promete a sí mismo y a su santo que jamás iba a volver a comportarse así nuevamente.

En ese momento el protagonista sale por primera vez de su zona de confort, deja de un lado todos sus pensamientos de no trabajar con niños, de trabajar para tomar y para estar con mujeres.

6.1.1.2. Segunda Etapa: La iniciación o la adquisición de experiencias.

Villegas (1973, p. 105 - 106), indica que “una vez el héroe ha experimentado el llamado y ha abandonado su lugar de origen, se encuentra con todo un camino por recorrer, en el cual se ha de encontrar con obstáculos, dificultades, situaciones favorables que le irán descubriendo progresivamente un nuevo sentido para su existencia, el proceso esta prefijado por la tradición.”

Esta etapa inicia posterior a la pelea que ambos personajes tienen por el robo de dinero de Vito a Brillo, en ese momento el protagonista se da cuenta de la valentía y la bondad de Brillo y decide cambiar su vida, se promete a si mismo ser una mejor persona para su familia y para los demás, en su viaje interno se encontrará con dificultades que pondrán en riesgo esta lucha interna que el protagonista tiene.

Esta etapa concluye hasta que llegan a la ciudad de La Paz.

6.1.1.2.1. El viaje.

De acuerdo a Cirlot (1992, p. 421) (...) el viaje no es nunca la mera traslación en el espacio, sino la tensión de la búsqueda y

de cambio que determina el movimiento y la experiencia que se deriva del mismo, (...) el verdadero viaje no es nunca una huida o un sometimiento, es evolución, las pruebas iniciáticas toman con frecuencia la forma de viajes simbólicos, representando una búsqueda que va de las tinieblas del mundo profano a la luz.

Este mitema se presenta cuando ambos personajes llegan al pueblo donde viven y se encuentran los hijos y la esposa de Vito. La esposa de Vito se molesta con él y le reclama su ausencia en la vida de ella y en especial en la vida de sus hijos debido a que no se preocupa por el bienestar de ellos, posteriormente se aproxima a otro pueblo donde una pareja que Vito tenía se estaba casando, en ese momento el protagonista reflexiona de la vida que ha tenido y se considera como el inicio del viaje interno para poder cambiar de actitud y de vida.

6.1.1.2.2. El encuentro.

Villegas (1973, p. 109) indica que “una vez el héroe abandona su propio mundo, se encuentra con ciertos personajes en su camino y, de acuerdo con sus características lo protegen o le crean dificultades.”

El héroe se encuentra con diversos conocidos que le hacen notar sus errores, se encuentra con Matilde, su esposa, quien le reclama su ausencia y falta de interés por ella y por su familia, se encuentra con Rosa, la tía de un ex novia que tuvo Vito, quien le dice que Leticia se está cansando ese mismo día, lo que provoca un quiebre emocional en el protagonista, posteriormente se encuentra con el padre de la comunidad quien le hace notar de sus errores cuando ve casándose a su ex pareja. Este encuentro es importante debido a que le hace dar

cuenta de lo mal que ha llevado su vida hasta ese entonces y de lo diferente que hubiera sido su presente si hubiera tenido un comportamiento diferente.

En plena boda se encuentra con una chica con la que empieza a coquetear y llega a tener relaciones con ella, hasta que todos en el pueblo se enteran y lo persiguen para pegarlo, pero Vito logra escapar con la ayuda de Brillo. Cuando logra alejarse de la comunidad, ambos protagonistas deciden parar porque ven una gallina y deciden atraparla para poder comérsela, en ese transcurso, Vito le muestra a Brillo todas las novias que tiene en todo el país, eso provoca que Brillo se enoje y le dice que él era igual que su papá, pensando solo en mujeres para tener sexo y en beber y que debido a ello no lo ve hace dos años, esta conversación que tienen, provoca el inicio del siguiente mitema a continuación.

6.1.1.2.3. La experiencia de la noche.

Villegas (1973, p. 113) indica que “Campbell habla de la “Jornada del mar y de la noche”, puede corresponder al aislamiento del iniciante en algún lugar solitario y oscuro, donde experimenta una serie de acontecimientos, en general aterradores, cuya superación viene a probar que el joven está en condiciones de exceder a sus enemigos. Se fija fuertemente en el personaje y con frecuencia lo determina una transformación de su conducta.”

Este mitema se presenta cuando ambos personajes hacen una parada para descansar y alimentarse. Vito se emborracha y habla con Brillo sobre su familia y la infancia dura que tuvo que pasar a causa de los bajos recursos económicos familiares. Por a ello no pudo concluir sus estudios porque tuvo que empezar a trabajar en el centro minero. De igual manera,

recuerda cuando era ayudante de camión y por hambre comía sobras.

Ese momento causa un quiebre en el protagonista, debido a que le cuenta a Brillo la vida dura que ha tenido y todo lo que tuvo que trabajar para estar donde está el día de hoy.

En ese preciso instante se puede comprender el comportamiento duro e inmaduro de Vito hasta ese momento y ello determina la transformación de su conducta.

6.1.1.2.4. La caída o el descenso a los infiernos.

Cirlot (1992, p. 421) indica que “es la toma de conciencia de todas las posibilidades del ser, en lo cósmico y en lo psicológico, necesaria para poder llegar a las cimas paradisiacas.”

Villegas (1973, p. 117) indica que “[...] se infiere que el descenso a los infiernos interpretado desde este punto de vista, implica siempre la idea de morir-nacer [...] el sumergirse en las entrañas oscuras, en sus variadas formas, no es sino una manifestación del anhelo de volver a nacer, lo que es característico de los ritos de iniciación. De este modo se amplía también la necesidad de posibilidad de concreción del mitema, especialmente a lo que se refiere a motivos relacionados con el vientre materno.”

Este mitema se presenta en el mismo bar, cuando Vito recuerda lo mal agradecido que fue con su esposa, con los mineros, con sus amigos y haber olvidado a sus hijos. Piensa que por todos esos errores cometidos en todo el recorrido de su vida ha llevado que la vida lo castigue y por ello se encuentra solo. Este es el momento cuando el héroe toca fondo y se siente completamente solo, este momento es crucial debido a que gracias a este mitema, el protagonista decide darle un nuevo

curso a su vida y ser una mejor persona por él y por todos sus seres queridos.

6.1.1.2.5. Los laberintos.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 119-120) “(...) es como la entrada o incorporación al mundo laberintico, cuyo cruce significa la superación de una de las dificultades con las que se ha de encontrar el iniciante para llegar a su estado de perfección; por otra parte, se relaciona con el escenario de las iniciaciones (...) en la novela moderna se da preferentemente en la forma de instancia de la aventura, por lo tanto, como obstáculo.”

Este mitema se presenta cuando parten nuevamente y descubren que les robaron una cantidad de la mercadería que llevaban, en ese momento Vito desea continuar con el viaje fuerte y firme, pero algo dentro de él cambia, debido a que en pleno camino recoge a una señora llamada Zabasta y la llevan en el camión.

Este momento es muy importante debido a que se muestra el primer cambio del personaje en su carácter, debido a que anteriormente gracias a su orgullo y carácter, no ayudaba a nadie y mucho menos llevaba gratis a las personas.

6.1.1.2.6. El morir – renacer.

Villegas (1973, p. 123) indica que “este mitema es importante por ser el núcleo de unión entre los otros mitemas. Ayuda a entender algunos motivos que suceden en la aventura del héroe (personal, real o simbólica), al presenciar esa muerte el héroe vuelve a la vida. También está representado como la enfermedad.”

En plena carretera, un señor solicita ayuda debido a que su esposa estaba a punto de dar a luz, entonces Vito para el camión y socorren a la señora, donde Doña Zabasta la auxilia para poder dar a luz, posterior a ello realizan una parada más en el lugar donde el esposo de Doña Zabasta había fallecido hace años atrás, ella les cuenta la historia de cómo falleció su esposo en un accidente automovilístico y tras escuchar su triste historia, Vito reflexiona y le permite ir en la cabina del camión. En ese preciso momento, el protagonista empieza el cambio en su vida, se vuelve una persona tranquila, paciente, comprensiva y respetuosa, empieza a hacer cosas que nunca hizo en su vida, realiza diferentes paradas sin ningún interés personal solo con el propósito de ayudar a otras personas y sin importarle perder unos minutos en carretera.

6.1.1.2.7. La huida y la persecución.

Villegas (1973, p. 124) indica que “en la novela moderna, a veces, adquiere el contexto del viaje nocturno, en el cual el héroe es seguido por enemigos o por fuerzas extrañas que transforman la peregrinación nocturna en un sinfín de dificultades y obstáculos”.

Este mitema se hace presente cuando llegan a la ciudad de Oruro y se encuentran con una de las novias de Vito y él decide dejarla ir por el bien de ella misma y se despide de ella con un beso en la mejilla, debido a que se da cuenta que no tiene sentido seguir ilusionando a una persona solo por tener un poco de satisfacción y cariño, pero haciendo perder el tiempo a la otra persona e ilusionando con un amor y compromiso que para él no existe, de esta manera vence a los fantasmas de su pasado y está decidido en ser una nueva persona.

6.1.1.2.8. Algunos motivos.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 125), “el motivo del asombro apunta tanto al mundo exterior como al interior y se halla acompañado con el motivo de la amistad, que surge como compensación, el personaje necesita de compañía y aparece el amigo que le ofrece su apoyo y que le ayuda a salir de los momentos difíciles.”

Este mitema se hace presente cuando en plena carretera el camión se descompone y solicitan ayuda para que los “jalen” hasta el pueblo más cercano, cuando llegan al mecánico, Vito no tiene el dinero suficiente para pagar la reparación del camión, en ese momento Brillo le ofrece el poco dinero que tiene para que pueda pagar la refacción del camión y le dice que son amigos y que no tenía problema en prestarle el dinero.

En ese momento Vito se pone muy feliz por la ayuda desinteresada de Brillo y se da cuenta que puede contar con él en todo momento.

Brillo se convierte en su aliado incondicional, debido a que soportó a su lado momentos difíciles, oscuros, divertidos, felices, lo trató de la peor manera pero Brillo se ganó el respeto de Vito y de esa forma el protagonista le abre su corazón, confesándole sus sentimientos y recuerdos más profundos, todos los momentos que pasaron juntos, llevó a que la relación que inició como un simple acuerdo y trabajo, termino como una relación de amistad, respeto y amor.

6.1.1.3. Tercera Etapa: La vida del iniciado.

Villegas (1973, p. 126) indica “una vez que el héroe ha recorrido el camino de las pruebas y ha superado las dificultades de la aventura, sean éstas internas o externas, llega el momento en que debe asentarse en una forma de vida relativamente definida.”

En la novela moderna el héroe no necesariamente lleva un mensaje de salvación a su ciudad de origen, más por el contrario, lo normal es que no aporte nada nuevo, debido a que la transformación ha sido experimentada por él.

Esta etapa se presenta cuando llegan a la ciudad de La Paz, posterior a todas las dificultades que el héroe tuvo que atravesar en todo el transcurso de su viaje.

Vito llega como un hombre nuevo, dispuesto a trabajar honradamente y ser una mejor persona para él, para su familia y todos.

6.1.1.3.1. El regreso.

Villegas (1973, p. 130) indica que “el mitema del regreso vendría a ser entonces la situación en la que el protagonista siente la necesidad de volver a su antigua forma de vida, con nuevos conocimientos o un mensaje que transmitirá a sus congéneres”.

Una vez terminado el viaje hacia la ciudad de La Paz, Vito decide regresar a la ciudad de Santa Cruz con una nueva mercadería y nuevamente en compañía de su amigo Brillo. La diferencia de este viaje es que Vito tiene planificado realizarlo sin hacer paradas innecesarias, como las tabernas que solía visitar antes, desea realizar el viaje rápido y con efectividad, haciendo las paradas que sean necesarias para su realización.

Con este cambio de pensamiento de Vito, se demuestra que el protagonista está listo para regresar a su antigua forma de vida, pero de una manera completamente distinta a lo que era antes.

6.1.1.3.2. La huida mágica.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 131) “cuando el héroe, en la aventura mitológica, consigue el elixir con el favor de los

dioses, éstos lo protegen en su retorno para que puedan propagar o divulgar el conocimiento que ese elixir permite.”

En la película este mitema está presente cuando Brillo y Vito después de concluir con su viaje y de superar el accidente de auto, regresan a la ciudad de Santa Cruz en “Mi Socio”, si bien dentro de la mitología indica que los dioses ayudan a volver al héroe a su lugar de origen y le otorgan un obsequio con el que el héroe retorna a su hogar, en este caso los protagonistas regresan en el camión de Vito, siendo éste medio de transporte el que primeramente lo llevó a la ciudad de La Paz como una persona con una vida oscura y ahora lo lleva a la ciudad de Santa Cruz como un hombre cambiado, con ganas de seguir adelante y ser feliz.

El camión que tanto trabajo le costó conseguir, convirtiéndolo en una persona bebedora, mentirosa y oportunista, ahora lo lleva como un hombre nuevo.

6.1.1.3.3. La negativa del regreso.

Villegas (1973, p. 134) indica “en la novela moderna, ésta tiende predominantemente a la evolución de la personalidad de individuos. Esta transformación suele conducir a un estado o forma de vida desde la cual es difícil, si no imposible, volver a la anterior, a aquella que dio comienzo a la historia.”

Este mitema se observa cuando llegan a la ciudad de La Paz, Vito es una persona completamente nueva, su personalidad es diferente y su perspectiva de vida ha cambiado, se observa al héroe teniendo un detalle con Brillo, comprándole un perrito en la feria, acto que demuestra su cambio rotundo de personalidad, de dura y egoísta a una personalidad dulce, agradecida y amigable.

6.1.1.3.4. Cruce al umbral del regreso.

Villegas (1973, p. 134) indica que “el umbral posee rasgos simbólicos y se manifiesta a través de situaciones o condiciones semejantes. La diferencia radica en el sentido del mismo y de su significado en la aventura. En el inicio de la aventura se centraba en la vida que se abandonaba, ahora es el comienzo de otra forma de vida.”

Este mitema se puede observar claramente al concluir la historia, debido a que después de atravesar todas las dificultades que sufre el personaje, Vito se encuentra en la misma posición en la que estuvo casi toda su vida en la carretera. La diferencia es que ahora la personalidad de Vito es completamente diferente, debido a que su pensamiento ha cambiado, ahora desea viajar y trabajar sin interrupciones, quiere enseñarle a Brillo todo lo que pueda para que él tenga la oportunidad de ganarse el derecho de ser socio de “Mi Socio”. Sufre un cambio de personalidad completo, a tal punto que es casi imposible que vuelva a ser como lo fue al principio de la historia.

6.1.1.3.5. La posesión de los dos mundos.

De acuerdo con Villegas (1973, p. 135) “la novela moderna presenta con frecuencia personajes que poseen los dos mundos, no en el plano real, sino psicológico. Es decir, la experiencia de la aventura les ha dado un conocimiento del mundo que les permite una comprensión del mundo real.”

Este mitema se cumple a cabalidad en la conclusión de la historia, debido a que Vito llevaba una vida en la que él creía que era feliz, debido a que tenía dinero, producto de su propio esfuerzo y trabajo, tenía “amigos” quienes lo acompañaban a bares y tenía mujeres por todos los lugares que iba.

Sin embargo, cuando inicia la aventura se da cuenta que toda su vida es un fracaso y que estuvo viviendo en una utopía, ello lo lleva a una decepción de él y de la vida que ha llevado hasta ese entonces, lo que provoca un cambio en su actitud y pensamiento.

6.1.2. Análisis cinematográfico.

El análisis cinematográfico consiste en el examen de componentes del lenguaje cinematográfico que permiten distinguir una película de cualquier otra.

La aplicación del análisis cinematográfico ayudará a distinguir las diferentes etapas y mitemas de la película.

6.1.2.1. Planteamiento.

De acuerdo con Vásconez y Falconi (2010, p. 32), “en el planteamiento la introducción de información necesaria sobre los personajes se incluye para comprensión del relato y se da el detonante que pone en marcha el relato, se trata de algo que afecta al personaje y debe actuar decididamente sobre el problema o la misión.”

La película relata la historia de Vito, un hombre quien toda su vida trabajó en camión para poder ganarse la vida, su vida era muy desordenada llena de bebidas alcohólicas, irresponsabilidades y libertinaje. Transportaba cualquier tipo de mercadería de oriente a occidente y viceversa, un día conoce a un joven camba, quien su madre había fallecido recientemente y deseaba dirigirse a la ciudad de La Paz en búsqueda de su hermano mayor, quien estaba realizando el servicio militar. Brillo solicitó ser su ayudante para que de esa forma él pueda ir a la ciudad de La Paz; no obstante, Vito no accede debido a que no le gustaban los niños y nunca había trabajado con ellos, pero eso no impide que el astuto joven se las

ingenie para acompañar a Vito en el viaje, por lo que se esconde en la parte trasera del camión, Vito no se da cuenta hasta que Brillo le grita para que le ayude debido a que la carpa se había soltado, de esa forma el protagonista acepta que el joven sea su ayudante pero siempre estaba con el pensamiento que en algún momento podía aprovechar de la nobleza de Brillo.

6.1.2.2. Desarrollo o nudo.

El punto de giro da inicio al desarrollo o nudo de la película donde el protagonista, en la mayoría de los casos, realiza un viaje ya sea interno o externo e intenta conseguir su objetivo principal de un modo u otro y se encuentra todo el tiempo envuelto en un conflicto con su antagonista o sucesos naturales, sociales, etc.

Cuando Vito acepta que Brillo sea su ayudante de camión es el inicio del viaje, pero igualmente es el inicio de los problemas entre ambos personajes, debido a que el carácter de ambos es completamente diferente y ambos tienen perspectivas diferentes de la vida y cómo vivirla.

Vito deberá aprender a ver la vida real, olvidándose y alejándose de la vida que lleva hasta ese entonces, pero para poder lograrlo deberá pasar por diferentes obstáculos internos que harán de su viaje difícil.

6.1.2.3. Desenlace.

El climax o momento de mayor tensión dentro de la película nos lleva a la resolución de una manera u otra. En este momento es donde el protagonista ha conseguido alcanzar su objetivo y donde el final puede dejar al espectador como juez y que saque sus propias conclusiones o donde la trama es concluida de una manera lógica y donde todos los problemas quedan resueltos.

A poco de llegar a la ciudad de La Paz y después de todas las situaciones complicadas que ambos pasaron en el transcurso del

viaje, Brillo y Vito hacen de su relación más llevadera al punto que ambos se hacen muy buenos amigos y Vito se compromete consigo mismo a ayudarlo a Brillo y ser un buen ejemplo para él, de tal forma que cuando llegan a la ciudad de La Paz, ambos están en buenos términos y deciden emprender nuevamente otro viaje pero esta vez desde la ciudad de La Paz hacia la ciudad de Santa Cruz.

6.1.2.4. Espacio cinematográfico.

Gaudreault (1995, p. 89 - 101), indica que “en el relato escrito se producen de izquierda a derecha y los objetos o detalles que esta escena incluyen, no se puede apreciar debido a que la mostración tiene sus propias contingencias y la palabra que deriva de ella es poli informacional si se dice “El hombre está en el pasillo” no se da ninguna información contextual sobre el aspecto del pasillo, sobre lo que contiene, la topografía en relación al hombre, detalles u objetos. Por el contrario, en el relato fílmico que está constituido por imágenes, obliga a poder apreciar todo en contexto y ayuda a comprender que hay un hombre en un pasillo, si el pasillo parece muy largo, si contiene objetos, si el hombre está o no apoyado en un lado específico de la pared, esto debido a que en un relato fílmico el espacio está presente y representado en todo momento.”

En la película se demuestra completamente lo citado líneas arriba, debido a que los paisajes de Bolivia son vistos dentro del espacio cinematográfico como principal protagonista, debido a que se muestra todo el recorrido desde la ciudad de Santa Cruz hacia la ciudad de La Paz, hecho que fue visto por primera vez en Bolivia, debido a que es la primera película en la que se muestra todo el paisaje en su resplandor, a ello se debe igual parte del éxito del film a nivel nacional e internacional.

6.1.2.5. Tiempo cinematográfico.

De acuerdo con Vásconez y Falconi (2010, p. 36), “en una película existen acontecimientos que suceden uno detrás de otro y el tiempo constituye el soporte cronológico que puede respetar la linealidad cronológica, o pueden ser historias en las que existen un desorden temporal a propósito.”

Alcaide (2005), indica que “el Flash Forward es la historia transporta al espectador hacia un suceso en el futuro, pero tiene que volver al presente para que quede claro, el salto en el tiempo se realiza hacia delante.”

En la película se presenta Flash Forward al inicio de la historia, debido a que se muestra a Brillo en los brazos de Vito en plena carretera después del accidente que tiene el héroe, si bien esa es una de las últimas escenas que tiene la película, se lo muestra unos breves segundos al iniciar la película.

6.1.2.6. Determinación del tipo de narrador.

En el texto audiovisual existen tres tipos de voz: la que está in, la que se pronuncia en el propio campo; la voz off, la que emerge de algún lugar fuera del encuadre; y la voz over, que es la que adopta un locutor invisible cuando se encuentra en un espacio y un tiempo que no son exactamente los que representan las imágenes de la pantalla.

Dentro del film se observa a un narrador omnipresente, y es el protagonista y héroe de la historia, Vito. Debido a que cuenta los pensamientos que tiene dentro de los sucesos que le pasan, se refiere en primera persona y como su propio nombre indica, tiene conocimiento completo de los personajes y de lo que piensan.

6.1.2.7. Determinación de la estructura.

Vásconcez y Falconí (2010, p. 41 - 42), indica que “una película está construida por partes que se relacionan entre sí, muchas películas siguen un orden cronológico que viene de la llamada “narrativa clásica”; sin embargo, en otras la narración sufre modificaciones anticipando o posponiendo hechos, dando pistas falsas o acelerando deteniendo la historia en determinado momento para acrecentar la tensión narrativa.”

En la película, la estructura narrativa es de tipo analepsis, debido a que ésta altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado, este tipo de narración se observa al principio de la película cuando se muestra a los dos protagonistas en la ciudad de La Paz paseando por la feria “16 de Julio”, posterior a ello se muestra a los protagonistas iniciando el viaje hacia la ciudad de Santa Cruz y posterior a ello se muestra a Brillo desmayado en los brazos de Vito después del accidente automovilístico, esto causa que el espectador vea esa escena específicamente como el presente y una vez que empieza la historia se llega a percibir como si todo el viaje hubiera ocurrido en el pasado y vuelve al presente cuando se vuelve a mostrar la escena del accidente.

6.1.2.8. Iluminación.

De acuerdo a Alcaide (2005), “un objeto o una figura no iluminada no existe para la cámara. Para vivir en la pantalla, cualquier sujeto demanda ser elaborado por la luz, que es la que define y hace que parezca ligero, pesado, fuerte, astuto, débil, etc.”

En la película la iluminación en la mayoría de las escenas, la luz es natural, exceptuando las realizadas en la noche, donde se utiliza luz artificial producida mediante los focos de la locación.

La iluminación natural llega a reflejar hasta el clima que tienen las escenas, en las tomas realizadas en el oriente, se muestra la calidez del lugar a través de la iluminación reflejada en las áreas verdes, lo mismo pasa en las escenas tomadas en el altiplano, si bien están realizadas en el día, la luz natural nos refleja la dureza de la tierra y el frío del altiplano.

6.1.2.9. Sonido.

El sonido aumenta la impresión de realidad y dota al filme la continuidad sonora.

La película se caracteriza por la canción “Mi Socio” interpretado por el grupo boliviano Savia Andina.

Si bien la música es lo que caracteriza desde el principio a la película, existen sonidos dentro de la película como los objetivos que corresponden con la realidad como el golpe de la puerta del camión, el ruido del motor de “Mi Socio”, de igual manera se presentan los sonidos expresivos debido a que en momentos de tensión entre los personajes existe un silencio incómodo en la cual Vito siempre trata de romper debido a que el silencio era a causa de los errores de él.

6.1.3. Reseña.

En la película “Mi Socio” dirigido por Paolo Agazzi, es una obra que cumple a cabalidad todas las etapas y los mitemas de la aventura del héroe de acuerdo a Villegas (1973), “el héroe y protagonista de la película, Vito, atraviesa por diferentes momentos que le hacen dar cuenta de lo equivocado que está con su vida actual. Es una obra que rescata el proceso que sufren las personas cuando se enfrentan con ellos mismos, la batalla más dura es aquella que se pelea internamente, debido a que aceptar los errores, afrontar las consecuencias y tomar la decisión de salir de ahí es una tarea demasiado difícil.”

La película “Mi Socio” nos muestra a ese héroe moderno, que tiene una vida corriente en la que se debate en lo que desea ser y cómo actuar para lograrlo. La aventura nos muestra el proceso por el que pasa el protagonista para lograr sus objetivos.

El análisis cinematográfico permite observar que la estructura filmica es igual a la estructura mítica y sus correspondientes etapas. El espacio cinematográfico permite admirar a los paisajes bolivianos y el tiempo cinematográfico observar lo complicada que puede ponerse la situación.

Ambos son elementos fundamentales en el análisis mitológico, debido a que permite comprender lo difícil que es vivir todo el tiempo viajando en la carretera, demuestra los peligros que pueden existir y los cambios de clima que persisten en todo el viaje; por lo tanto, se puede comprender que la vida del héroe no sólo estaba llena de bebidas alcohólicas y mujeres, sino que constantemente su vida podía estar en peligro.

La transformación del héroe en el transcurso de la aventura, demuestra que la valentía del protagonista es más grande de lo pensado, debido a que el cambio que realiza en su vida provoca que siga enfrentándose con los peligros que antes se enfrentaba y el tipo de narrador comprueba lo mencionado líneas arriba, esto a causa que el protagonista al ser el narrador de la historia, permite que la audiencia se pueda introducir a más profundidad a la historia.

La iluminación y sonido juegan un papel demasiado importante en la determinación de los mitemas, debido a que se puede observar que permiten identificar con más facilidad los mitemas en diferentes etapas dentro de la aventura del héroe. Si bien la iluminación y el sonido permiten poder adentrarnos a la cultura boliviana, como la biodiversidad y la música, de igual manera, permite la iluminación permite distinguir claramente los mitemas. Un claro ejemplo es en las partes de la experiencia de noche o la caída a los infiernos, la iluminación se torna más oscura y fría, de igual manera sucede con el morir – renacer, debido a que la iluminación al principio es fría (representa cuando Vito todavía no toma

acciones para poder cambiar su vida), posterior a escuchar la historia de Doña Zabasta y permitir que suba a la cabina la iluminación en la siguiente escena es completamente diferente, debido a que a pesar de estar en el altiplano, la imagen que se observa es Vito sentado al lado de doña Zabasta y Brillo dormido en el hombro de ella, la iluminación se transforma en cálida y luminosa, lo que representa el renacer de Vito.

El sonido posee gran similitud al igual que la iluminación debido a que nos permite apreciar y entender con más claridad los mitemas, por ejemplo en el cruce al umbral del regreso, cuando el héroe ya ha superado todas las dificultades dentro del viaje interno que lleva, se observa a Vito y Brillo nuevamente en la carretera, juntos como un equipo y amigos, ambos personajes cantan la canción principal de la película, dando por entender a la audiencia que es el final de la aventura.

6.2. Envíame Postales a Copacabana.

Paolo Agazzi y Thomas Kronthaler presenta una historia de aventura. Impulsado por la curiosidad y el afán de conocer nuevos lugares, Alois un joven de Munich - Alemania, atraviesa por las profundidades del Lago Walchensee y emerge en el Lago Titicaca, en Bolivia.

En Copacabana Alois conoce a Elena con quien se casa y tiene un hijo quien muere en un accidente aéreo, dejando en orfandad a su hija Alfonsina y viuda a Rosa, años después Alois fallece, dejando completamente solas a las tres mujeres.

Alfonsina una jovencita de 14 años, criada en un ambiente completamente cultural, lleno de ch'allas, música y tradiciones, cambia su vida cuando un día llega al pueblo Daniel, proveniente de Múnich, quien despierta el deseo de aventura de Alfonsina al querer realizar el mismo viaje por las profundidades que su abuelo hizo.

Mientras que su abuela Elena se aferra al recuerdo de Alois, su madre busca rehacer, sin mucho éxito, su vida amorosa; cuando Rosa conoce a Felipe, un hombre de negocios, está convencida de haber encontrado al hombre que

curará las heridas dejadas por la muerte de su marido. Felipe, sin embargo, solo aprovecha el ansia de amar de Rosa para hacer realidad su verdadero plan, convencer a Elena en vender la “Casa de los Geranios”, la antigua morada donde viven las tres mujeres.

6.2.1. Análisis mitológico.

El héroe moderno tiene como fin vencerse a sí mismo para después afrontar las pruebas que lo iniciaron como protagonista de la historia. El mito de ola aventura del héroe se hace presente en la literatura moderna como inicio de los problemas y las inquietudes de nuestra época.

En este contexto, Alfonsina encarna la personificación de la heroína en el relato, cumpliendo con cada una de las etapas y mitemas.

6.2.1.1. Primera Etapa: La vida que se abandona.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 90) “algunas veces cuando se trata de adolescentes, lo que encontramos es la necesidad de desligarse de los lazos familiares o del grupo social al que pertenece para poder descubrir su vocación o proporcionarse un sistema de valores propio. El mundo que se abandona, entonces, es el de la infancia o la pre adolescencia, cuya característica dominante es la dependencia de los padres.”

Alfonsina es una adolescente de 14 años que crece con la historia que su abuelo viajó a pie sumergido en el agua desde Múnich hasta Copacabana; sin embargo, él fallece antes que Alfonsina nazca. La protagonista vive junto a su abuela debido a que su madre es azafata y viaja constantemente a la ciudad de La Paz para cumplir con su trabajo y su padre fallece cuando ella tenía 5 años de edad.

Alfonsina es una adolescente fascinada por conocer y explorar el mundo, por ello pide a los turistas que visitan Copacabana, que le envíen postales de los lugares a donde se dirigen. Esa fascinación es hasta que conoce a Daniel, un extranjero proveniente de Múnich.

La curiosidad la lleva a indagar más sobre su abuelo y ello provoca en la protagonista el deseo de realizar el mismo viaje bajo las profundidades que él realizó.

6.2.1.1.1. El llamado.

Mircea Eliade citado en Villegas (193, p. 95 - 96) indica que “el héroe puede obedecer a su propia voluntad para llevar a cabo su aventura o bien puede ser empujado o llevado al extranjero por un agente benigno o maligno, la aventura puede comenzar como un accidente.”

Alfonsina es una jovencita que tuvo una infancia un poco dura debido al fallecimiento de su padre y de su abuelo, la lejanía de su madre debido a su trabajo, ella crece con la compañía de su abuela, una mujer que tiene presente todos los días de su vida a su marido fallecido.

La protagonista presenta el llamado desde muy pequeña, debido a las historias que su abuela Elena le contaba con respecto a su abuelo Alois y el viaje a pie debajo del agua que realizó desde Múnich hasta Copacabana. Una historia muy poco creíble y un poco cuestionada debido a que dentro del pueblo existen muchas personas que no dan credibilidad a la misma; sin embargo, Alfonsina no hace caso a los comentarios negativos que realizan respecto al viaje de su abuelo y confía, cree y tiene curiosidad, debido a las historias que su abuela le contaba, nace en ella una ilusión de viajar por todo el mundo.

6.2.1.1.2. El maestro o el despertador.

Villegas (1973, p. 101) indica “el maestro o personaje despertador en esta instancia tiene como misión llevar a cabo el llamado, provocar en el iniciante o en el futuro iniciante la

conciencia de que deberá abandonar la forma de vida que ha llevado, o hacer evidente lo insatisfactorio de la misma.”

La abuela Elena es la persona quien cría a Alfonsina, ella es una mujer amorosa, elegante, estricta y correcta, es quien le cuenta a Alfonsina las historias de su abuelo Alois, le enseña sus pertenencias, los zapatos con los que él caminó por debajo del agua, las tradiciones que en Munich tenían, algunas palabras de la región, le cuenta todas las experiencias que ella tuvo al lado de Alois, eso provoca en Alfonsina la actitud aventurera que posee, lo que provoca que su sueño máximo sea viajar por alrededor del mundo y aventurarse a nuevas experiencias.

6.2.1.1.3. El viaje.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 101) “se trata de un viaje que despierta o inquieta al personaje con respecto a la vida que ha llevado hasta ese momento, o que le pone en contacto con otras manifestaciones humanas que le hacen cuestionar la suya (...) una consecuencia no buscada es el despertar.”

Este mitema se hace presente cuando Alfonsina decide ir al sótano a buscar las pertenencias de su abuelo Alois, lleva a su cuarto los zapatos con los que él llegó a Copacabana, en ese momento, su abuela la encuentra con las pertenencias de su abuelo y le cuenta la historia de cómo Alois caminó bajo el agua, atravesó todo lago y llegó a Copacabana. En ese momento la protagonista encuentra una postal que su abuelo trajo desde Múnich y pide permiso a su abuela para quedársela, una vez que la cuelga en su pared inicia su viaje interno, toma como fuente de inspiración la postal de su abuelo para poder realizar le mismo viaje que su abuelo llevó a cabo hace tantos años

6.2.1.1.4. El cruce del umbral.

Villegas (1973, p. 104) indica “en las novelas en las que la insistencia se da en la aventura en el mundo interior, el mitema asume la forma de un estado intermedio entre el sueño y la vigilia.”

Un día llega al pueblo Daniel, un joven proveniente de Munich, cuando Alfonsina lo conoce, despierta en ella una curiosidad sobre su abuelo y sus tradiciones, posterior a ello, la protagonista sueña con su abuelo, en el momento cuando él recién llegó a Copacabana, se conoce con su abuela y entra a la farmacia donde abre su portafolio y se observa que todas sus pertenencias estaban completamente secas; sin embargo, él se encontraba completamente mojado por el agua del lago.

La curiosidad de Alfonsina por saber más de su abuelo y su aventura mágica, lleva a la protagonista a interesarse más sobre su abuelo y reforzar con más ímpetu la intención de viajar por el mundo de la misma manera que su abuelo lo realizó.

Este sueño provoca en Alfonsina el deseo de cambiar de vida, de querer dejar atrás Copacabana con todos los problemas que lleva y empezar otra vida viajando por todo el mundo.

6.2.1.1.5. Algunos motivos.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 105) “el motivo del desarraigo le hace parecer al héroe perder las raíces de su existencia, es una situación que implica la necesidad de la búsqueda de sentido.”

Alfonsina se siente una chica diferente a los demás, debido a que sus compañeras incluyendo a su mejor amiga, piensan en salir con chicos, tener relaciones y pensar que se van a casar con ellos; sin embargo, Alfonsina es una adolescente diferente debido a que ella busca explorar y conocer el mundo.

Cuando su mejor amiga le comenta que tuvo relaciones sexuales con su novio, provoca en la protagonista un choque de emociones, debido a que tenía el plan de recorrer el mundo con ella, pero al redireccionar su vida a las necesidades de su novio, provoca que Alfonsina se sienta triste y sola.

Alfonsina al tener un círculo social tan reducido que se simplifica a una sola amiga desde la infancia, tenía todas sus aventuras planificadas a su lado; sin embargo, al ver que las prioridades de su amiga cambiaron, provoca en ella un desarraigo de toda la vida social que ha llevado hasta ese momento, lo que ocasiona que se aleje de todos y se sienta sola.

6.2.1.2. Segunda Etapa: La iniciación o la adquisición de experiencias.

Villegas (1973, p. 105) indica “una vez que el héroe ha experimentado el llamado y ha abandonado su lugar de origen o la forma de vida que ha llevado hasta entonces, se encuentra con todo un camino interno o externo por recorrer, en el cual se ha de encontrar con obstáculos, dificultades, situaciones favorables que le irán descubriendo progresivamente un nuevo sentido.”

Cuando Alfonsina se acerca un poco más a Daniel, causa una intriga dentro de ella debido a que la providencia de Daniel provoca que la protagonista se sienta atraída hacia él, su historia y Múnich.

Alfonsina se sumerge en un viaje interno por saber lo que quiere realizar con su vida en un futuro, con la ilusión de viajar por el mundo y poder algún día realizar el mismo viaje que su abuelo realizó en su juventud, en pleno camino la protagonista se encuentra con varias dificultades para ella, para su mamá y su abuela, que pondrán a prueba su carácter.

Esta etapa inicia desde que se encuentra con Daniel por casualidad a las orillas del lago y observan a las “chok’as” hasta el momento que su abuela fallece.

6.2.1.2.1. El viaje.

Cirlot citado en Villegas (1973, p. 107) indica que “desde el punto de vista espiritual, el viaje no es nunca la mera traslación en el espacio, sino la tensión de la búsqueda y de cambio que determina el movimiento y la experiencia que se deriva del mismo.”

Alfonsina inicia su viaje cuando tiene una conversación con su abuela con respecto a la vida de su madre y lo talentoso que era su padre como piloto, Alfonsina al ver a su madre llorando por calumnias que decían de ella, le pregunta a su abuela si es que “ek’eko” era quien cuidaba la vida de su madre y su abuela le responde que sí, pero la protagonista decide no tener nunca uno y de esa forma no tener que depender de una deidad para ser feliz o lograr lo que uno se propone en la vida.

De ese modo, la protagonista decide emprender su viaje interno en búsqueda de alcanzar sus sueños, decide conseguirlo por sí misma y sin la “ayuda, protección o intervención” de seres extraordinarios.

6.2.1.2.2. El encuentro.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 109) “en el viaje del héroe aparecen personajes, estos personajes son una dificultad a enfrentar o una ayuda, respectivamente son tratados como antagonistas y aliados. Los antagonistas agravan los problemas que el héroe enfrenta, son desarticuladores del propósito del héroe y como son ellos los que ocasionan deslices dan paso al surgimiento de los aliados divididos en protectores y

bondadosos. Los protectores son los que evitan el progreso de los antagonistas y protegen al héroe, los bondadosos brindan al héroe herramientas para superar las pruebas y llegar al objetivo.

Alfonsina se encuentra con varios personajes que la ayudan y acompañan en todo el recorrido, como Teresa quien es su mejor amiga, si bien tienen algunas diferencias por las actitudes que tiene, pero al final ella es quien la acompaña hasta cumplir sus sueños.”

Se encuentra con Daniel quien es un motivo más para que Alfonsina tenga más interés sobre Munich, la ciudad natal de su abuelo, lo que provoca en Alfonsina la reafirmación de querer viajar y conocer el mundo.

Tiene como mejor aliado a su abuelo, quien de igual manera es el maestro despertador, pero ella es quien la apoya y acompaña hasta el fin de sus días, su abuela la motiva a cumplir sus sueños, la alienta cuando se siente más sola que nunca y la consuela cuando lo requiere.

6.2.1.2.3. La experiencia de la noche.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 114) “el valor de la experiencia nocturna va más allá del mismo terror nocturno, se fija fuertemente en el personaje y con frecuencia, lo determina a una transformación de su conducta.”

Este mitema se hace presente en la noche cuando Alfonsina invita a Daniel a cenar en su casa, debido a que su abuela iba a cocinar algo de su país.

A pesar que Daniel confirmó su asistencia, nunca se apareció, lo cual provoca en Alfonsina re direccionarse al sueño que tiene de viajar por el mundo. Desde que empezó a conocer más a Daniel, ella se fue alejando de su meta y concentrándose en

él y en lo que le gusta a él, por ello es que tras la no asistencia de Daniel a la cena, la protagonista vuelve a poner su mirada con respecto a sus sueños.

Ese momento es crucial pues determina la transformación de la protagonista debido a que vuelve a ponerse firme respecto a su meta de viajar por el mundo, de la misma manera que lo hizo su abuelo.

6.2.1.2.4. La caída o el descenso a los infiernos.

Villegas (1973, p.119) indica “desde el punto de vista simbólico y poniendo al margen la realidad ultramundana de los dos universos, complementarios del nivel central de la manifestación, el viaje a los infiernos simboliza el descenso al inconsciente, la toma de conciencia de todas las posibilidades del ser, en lo cósmico y en lo psicológico.”

Este mitema se hace presente en la inauguración del Hotel, cuando Felipe Guzmán está en la testera agradeciendo a las personas que lo apoyaron para poder abrir el hotel y menciona a su esposa e hijos, dando a conocer a todos en el pueblo que engañó a Rosa para poder quedarse con la propiedad. Ese suceso causa en Alfonsina una transformación total, debido a que tiene una mezcla de sentimientos debido a que a ella nunca le agradó Felipe, y tras humillar en público a su madre, la protagonista siente lo que es el odio y eso causa que ella crea en sí misma y en sus intuiciones.

La protagonista comprende que no todas las personas con las que se encuentre serán buenas y que muchos tratarán de aprovecharse de ella o de sus allegados, este momento es crucial debido a que es el momento donde la protagonista crece y ello determina su vida a partir de ese momento.

6.2.1.2.5. Los laberintos.

Villegas (19673, p. 119 - 120), “este mitema puede ser considerado como la entrada o incorporación a un mundo laberíntico, cuyo cruce significa la superación de una de las dificultades con que se ha de encontrar el iniciante para llegar a su estado de perfección.”

Este mitema se hace presente cuando Alfonsina tras la humillación que le hace Felipe a su madre, retorna a su casa y destruye todas las estatuas que habían en la casa, tanto como el e'keko y Dios, demostrando de esta forma que la protagonista se libera que todas las ataduras por la tradición de su familia, que le indicaban que había una estatua que ayudaría para cada situación.

Alfonsina al romper todas las estatuas, libera su alma y cuerpo, dando a entender que no necesita creer en nadie más que no sea ella misma y su capacidad de hacer las cosas.

6.2.1.2.6. El morir – renacer.

Villegas (1973, p. 123), indica que “la frecuencia con la que aparece la situación en que el protagonista, por medio de la experiencia de la muerte, personal o ajena, real o simbólica, descubre la trivialidad de su existencia y a través de ella emerge en busca de una nueva vida.”

Este mitema se hace presente cuando su abuela Elena fallece, mientras todos están al lado de ella llorando, la protagonista se aleja y cuando levanta la vista, ve un piso más arriba y observa a sus dos abuelos juntos, señalándole la puerta, en ese instante llega a su buzón una postal desde Brasil de Daniel con un mensaje diciéndole “espero que estés bien donde quiera que vayas”.

Esto causa que Alfonsina afirme su deseo de ir a conocer el mundo y viajar caminando bajo el agua.

Se puede decir que la protagonista muere con el fallecimiento de su abuela, debido a que ella era un pilar fundamental en la vida de Alfonsina, pero renace cuando lee la postal de Daniel y en ese momento una chispa de luz ilumina toda su vida nuevamente, la protagonista vuelve a tener el mismo sueño y ambiciones que tenía desde que ha experimentado el llamado.

6.2.1.2.7. La huida y la persecución.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 124), “En la novela moderna la huida y persecución adquiere el contexto del viaje nocturno, en el cual el héroe es seguido por enemigos o por fuerzas extrañas o fantasmagóricas que transforman la peregrinación nocturna en un sinfín de dificultades y obstáculos.”

Este mitema se hace presente en la película posterior al fallecimiento de Elena y la postal de Daniel. La protagonista sube a su habitación y pone su nueva postal en su pared, es ahí cuando empieza a observar sus postales, los paisajes de los diferentes lugares, hasta que llega a la postal de su abuelo, donde al tocar el lago de Munich, algo diferente sucede, debido a que su dedo aparece con una gota de agua, como si fuera un indicio de aventurarse hacia su sueño y dejar atrás todos sus miedos internos.

6.2.1.2.8. Algunos motivos.

Villegas (1973, p. 125), “los motivos del asombro o descubrimiento, los cuales pueden ser externos o internos, pueden unirse con la soledad pero van a acompañados de la amistad debido a que el héroe necesita compañía y aparece el

amigo que le ofrece su apoyo y le ayuda a salir de los momentos difíciles.”

Alfonsina dentro de todo el viaje interno que realiza, llega a descubrirse a sí misma y no se deja influenciar por los deseos de nadie, la amistad es fundamental y cuenta incondicionalmente con Tere y Daniel, quienes a su manera, la ayudaron a descubrirse a sí misma.

6.2.1.3. Tercera Etapa: La vida del iniciado.

Villegas (1973, p. 126), indica que “ésta etapa introduce a los personajes a una forma de vida establecida, lo que no implica que el iniciante traiga necesariamente un mensaje o una salvación a los integrantes. Por el contrario, lo normal es que no aporte nada nuevo, la transformación ha sido experimentada exclusivamente por el héroe.”

En esta etapa, Alfonsina descubre su propio valor, llega a transformarse y a cumplir su propósito, que es el de viajar como su abuelo lo hizo, y de esa manera, conocer el mundo y tener nuevas experiencias.

6.2.1.3.1. El regreso.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 130 - 131), “es diferente cuando se trata de un adolescente, la aventura puede aproximarse más hacia los ritos de iniciación y al esquema tradicional de éstos, el desenlace lleva a que algunos busquen el acto definitivo, aquel que los compromete de tal modo que les es imposible aislarse en el reino de los padres.”

Tras la muerte de la abuela de la protagonista, se observa a Alfonsina y Tere en las orillas del Lago Titicaca, donde la protagonista habla sobre su deseo de viajar de la misma manera que su abuelo y que si no se arriesga nunca cumplirá sus

sueños, en ese momento Tere le entrega una postal de Copacabana, con la esperanza de que vuelva a su pueblo natal, en ese momento la protagonista lo recibe con cariño, demostrando de ese modo que a pesar de lo insatisfactoria que ha sido su vida en Copacabana, ella regresaría nuevamente a sus raíces paternas.

6.2.1.3.2. La huida mágica.

Villegas (1973, p. 131), indica que “cuando el héroe, en la aventura mitológica, consigue el elixir con el favor de los dioses, éstos lo protegen en su retorno para que pueda propagar o divulgar el conocimiento que ese elixir permite.”

Este mitema se hace presente cuando Alfonsina camina hacia el lago y se sumerge en él, con la esperanza de realizar el mismo viaje que su abuelo realizó en su juventud, posterior a ello se observa a la protagonista sana y salva saliendo del agua en lo que parece ser el lago de Munich, lo que lleva a la comprensión que pudo realizar el viaje con la bendición de sus dos abuelos y pudo comprobarse a sí misma que el viaje era real.

6.2.1.3.3. La negativa del regreso.

De acuerdo a Villegas (1973, p. 133-134), “la negativa del regreso adquiere una forma diferente en la mayor parte de la novela moderna, ya que ésta tiende predominantemente a la evolución de la personalidad de individuos. Esta transformación suele conducir a un estado o forma de vida desde la cual es difícil, si no imposible, volver a la anterior, a aquella que dio comienzo a la historia.”

Este mitema se hace presente cuando Alfonsina sale del agua y aparece en otro lugar que no es Copacabana, eso causa que la protagonista jamás vuelva a su vida anterior, debido a que

las dudas que siempre tuvo respecto a su abuelo y cómo llegó a Copacabana desde Munich, fueron completamente resueltas, debido a que ella comprobó consigo misma que sí se puede realizar un viaje por debajo del agua.

El viaje debajo del agua no solo resuelve sus incógnitas sobre el viaje que realizó su abuelo, sino que provoca un cambio en la personalidad de Alfonsina, debido a que ella nunca más volverá a ser la misma chica que fue antes.

6.2.1.3.4. Cruce al umbral del regreso.

Villegas (1973, p. 134), indica que “el umbral es siempre lo que separa o une dos mundos, en el inicio de la aventura se centraba en la vida que se abandonaba y el comienzo de otra forma de vida, ahora es la vida de los dioses o la vida descubierta.”

Cuando Alfonsina sale del agua y aparece en otra región (aparentemente en Munich), inicia una vida completamente diferente, donde está segura de sí misma y de todo lo que puede lograr, donde está decidida a cumplir su sueño de recorrer el mundo y donde se demuestra a sí misma que el viaje bajo del agua es posible. De ese modo, Alfonsina deja por completo toda su vida pasada atrás, debido a que ya no es la misma chica que vivía con la intriga de saber si era verdad o no le viaje de su abuelo, deja sus temores de saber si algún día podrá recorrer todos los lugares que ella quiera, dejando todo su mundo pasado en el olvido.

6.2.1.3.5. La posesión de los dos mundos.

Villegas (1973, p. 135), indica que “la novela moderna presenta con frecuencia personajes que poseen los dos mundos, no en el plano real, sino psicológico. Es decir, la experiencia de la

aventura les ha dado un conocimiento del mundo que les permite una comprensión del mundo real, por el conocimiento que una vez tuvieron del otro mundo.”

Alfonsina toda su vida creció con la historia de su abuelo y su viaje por debajo del agua desde Munich a Copacabana, pero la protagonista vivía siempre con la intriga de saber si era cierto o no, cuando se atreve a averiguarlo, descubre que todas las historias eran verdaderas, debido a que ella lo vive en carne y hueso, porque ella realiza el mismo viaje, pero esta vez de regreso a la tierra natal de su abuelo, lo que le lleva a la protagonista a tener un conocimiento real de la situación.

6.2.2. Análisis cinematográfico.

El análisis cinematográfico consiste en el examen de componentes del lenguaje cinematográfico que permiten distinguir una película de cualquier otra.

La aplicación del análisis cinematográfico ayudará a distinguir las diferentes etapas y mitemas de la película.

6.2.2.1. Planteamiento.

De acuerdo a Vasconez y Falconi (2010, p. 32), “en el planteamiento se introducen los personajes a la historia; es decir, la introducción de información necesaria sobre los personajes para la comprensión del relato y se da el detonante que pone en marcha el relato.”

Se trata de algo que afecta al personaje y debe actuar decididamente sobre el problema o la misión.

Alfonsina es una adolescente de 14 años que tras el fallecimiento de su padre y abuelo, el trabajo de azafata de su madre, vive con su abuela Elena.

Alfonsina es una joven que se siente diferente a los demás debido a que no tiene las mismas aspiraciones de vida que sus demás

compañeros, ella desea recorrer el mundo, mientras sus compañeros piensan en estar en pareja, fiestas y relaciones. Este deseo nace desde la historia de su abuelo Alois y cómo llegó a Copacabana desde Munich caminando bajo del agua; por lo tanto, ella desea algún día poder recorrer el mundo y conocer nuevos lugares de la misma manera que realizó su abuelo.

6.2.2.2. Desarrollo o nudo.

En un punto de la trama, el protagonista se topa con un nuevo suceso o prueba que será determinante, debido a que agrava la situación ya existente y lo sumerge hasta llegar a una crisis, que da lugar al desenlace. En este punto, el protagonista vuelve a recuperar su objetivo inicial; sin embargo, su actitud no es la misma, debido a la inflexión que tuvo, el protagonista ha evolucionado, ha crecido y ahora cuenta con mayores herramientas para hacer frente al acto final.

Alfonsina conoce a Daniel, quien le ayuda a auto descubrirse y la incentiva a que siga sus sueños de viajar por el mundo, la protagonista pasa por momentos muy difíciles dentro de su familia, debido a que mamá queda sin trabajo y Felipe Guzmán, un empresario que desea convertir la farmacia de su abuela en un hotel de lujo, la engaña para que Rosa persuada a Elena de vender la farmacia para su cometido. Pero la principal situación que afecta más a la protagonista es cuando su abuela fallece; sin embargo, esto le incentiva aún más para que continúe con sus sueños y deseos.

6.2.2.3. Desenlace.

Cuando fallece Elena, Alfonsina ve a sus dos abuelos juntos un piso más arriba de donde se encontraba el cuerpo sin vida de su abuela, le señalan la puerta y ese instante llega una postal de Daniel desde Brasil, diciéndole “espero estés bien donde sea que vayas”, éste

suceso hace que la protagonista agarre el valor que le hacía falta para realizar el mismo viaje que su abuelo Alois realizó en su juventud, de esa manera, Alfonsina se dirige hacia las orillas del lago Titicaca y camina hasta sumergirse. Al final se ve a la protagonista saliendo del agua en un lugar diferente, su rostro indica que pudo cumplir con su sueño y todo aparenta estar en el Lago de Munich.

6.2.2.4. Espacio cinematográfico.

Alcaide (2005), señala “el espacio es manipulado por un traslado inmediato, lógico, natural en el orden narrativo o por un cambio situacional que nos aleje de la realidad anterior. El *raccord* es el recurso del montador para pasar de un lugar a otro, pero conservando una cierta continuidad dramática, así como manteniendo una narración coherente, lo que se consigue por medio de los personajes, de la ambientación, de los objetos, del vestuario, etc.”

En la película se observa un cambio situacional, debido a que si bien en la mayoría de las escenas son en Copacabana, existen momentos en los que la historia se traslada a Munich u otros lugares de Bolivia, se sigue una continuidad debido a que esos cambios situacionales ayudan a comprender a la audiencia la situación de los personajes o la historia de ellos; sin embargo, dentro del espacio cinematográfico se tiene como principal personaje al imponente Lago Titicaca.

6.2.2.5. Tiempo cinematográfico.

De acuerdo a Vásconez y Falconi (2010, p. 36), “el cine facilita la rememoración del pasado, la premonición del futuro y la pormenorización del presente, y hasta figuras irreales que sólo

existen en la mente de los personajes, también se muestran en la pantalla.”

Dentro de la película se observa Flash Back, que es cuando la historia se remonta a un suceso pasado, cuyo conocimiento es esencial en el desarrollo del film. Este caso se presenta al principio de la película, en el cual se muestra la historia de cómo llegó Alois a Copacabana, hecho que se puede considerar como la base principal de la película.

De igual manera se observan acciones paralelas en las que se mezclan dos o más historias que están sucediendo a la vez, donde se muestra la historia de Alfonsina con una secuencia, pero al mismo tiempo, se muestra la historia de Elena con Alois y cómo se enamoraron y vivieron toda su vida.

6.2.2.6. Determinación del tipo de narrador.

El narrador es la voz que cuenta y relata sucesos, historias o anécdotas. El narrador es un elemento más, como lo son la historia o los personajes, no es una persona, sino que ha sido creado por el autor para que lleve a cabo la misión de contar la historia.

En la película se observa un narrador en primera persona, debido a que es un tipo de narrador omnipresente, puesto que el protagonista cuenta su propia historia y al resto de los personajes desde el punto de vista de uno de los actores participantes de la misma, lo que incluye sus opiniones, pensamientos y sentimientos.

La película se observa a través del personaje de Alfonsina, debido a que se observa todos sus sentimientos, ideas y acciones. Se confirma lo mencionado líneas arriba en la escena final, cuando se observa a la protagonista saliendo del agua en algún lugar nuevo para ella.

6.2.2.7. Determinación de la estructura.

Vásconez y Falconi (2010, p. 41 - 42), indican que “la narración, en algunas ocasiones, sufre modificaciones anticipando o posponiendo hechos, dando pistas falsas o acelerando la historia en un determinado momento para acrecentar la tensión narrativa.”

En la película se observa dos tipos de estructura narrativa, la primera es de tipo In media Res, que se refiere a la narración con un comienzo abrupto en medio de la historia, sin una aceleración previa, utilizado para captar la atención del espectador desde el primer momento. Al principio de la película se observa a Alois despidiéndose de sus familiares o conocidos en Munich, posteriormente se lo observa caminando bajo el agua y emerge en la localidad de Copacabana.

En segunda instancia, se observa una estructura de tipo analepsis, conocida también como FlashBack, es una técnica que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado. En la película se observa alteraciones en la secuencia cronológica, debido a que se muestra la historia de la protagonista; sin embargo, se observan paralelamente la historia de Elena y Alois.

6.2.2.8. Iluminación.

En la mayoría de las escenas hay una iluminación de tipo natural; sin embargo, en escenas filmadas en la noche o en locaciones internas, se observa una iluminación directa que es dirigida sobre una figura y, por lo tanto, produce sombras y zonas de iluminación. Si bien, la mayoría de la iluminación es natural, ésta es manejada de manera correcta debido a que permite realzar detalles que realzan el sentido o emoción de escena.

6.2.2.9. Sonido.

El sonido en la cinematografía es de vital importancia, debido a que puede llegar a introducir a la audiencia a las escenas realizadas.

Dentro de la película, se encuentran los sonidos de tipo objetivos, que corresponden a la realidad, teniendo como principal personaje el sonido del Lago Titicaca.

Se encuentran los sonidos expresivos, que son añadidos a la acción para conseguir una determinada sensación, como la música folklórica instrumental, que se escucha en toda la película, haciendo notar la melodía de instrumentos nativos bolivianos como el charango, quena y zampoña.

6.2.3. Reseña.

La película “Envíame postales a Copacabana” dirigido por Thomas Kronthaler, es una obra que cumple con todas las etapas y los mitemas de la aventura del héroe de acuerdo a Juan Villegas (1973).

La heroína es Alfonsina, una adolescente que está decidida a cambiar el rumbo de su vida de lo que su madre quiere para ella. La protagonista para alcanzar su propósito en su viaje interno, atraviesa por diferentes momentos para llegar a su meta y alcanzar sus sueños más anhelados desde su infancia, pero de igual manera, atraviesa por momentos difíciles que afectan a sus personas más queridas y a ella.

El golpe más fuerte por el que atraviesa, es el fallecimiento de su abuela; sin embargo, ese momento es crucial debido a que ese suceso transforma a la protagonista y se convierte en una mujer decidida a enfrentar todos los obstáculos para alcanzar sus sueños.

“Envíame postales a Copacabana” nos muestra a una heroína moderna y adolescente, que tiene una vida “complicada y difícil de entender”, la protagonista crece con las historias de su abuelo Alois, quien viajó bajo el agua para llegar a Copacabana, lo que provoca en Alfonsina el deseo de realizar el mismo viaje y de salir del pequeño pueblo y explorar el mundo.

La aventura muestra todo el proceso por el que pasa para poder lograr cumplir sus objetivos, todos los obstáculos y momentos difíciles que tiene que atravesar y de igual manera, todas las personas que la acompañan en su viaje.

El análisis cinematográfico permite observar que la estructura filmica es igual a la estructura mítica y sus correspondientes etapas, el espacio cinematográfico permite admirar al imponente Lago Titicaca y el tiempo cinematográfico permite admirar las tradiciones y la cultura a través del tiempo en Copacabana y en Munich, ambos son elementos fundamentales en el análisis mitológico, debido a que permite comprender las tradiciones Bolivianas y Alemanas, al ser Copacabana un pueblo pequeño localizado en la ciudad de La Paz, la gente es muy reservada y tradicional, todos en el pueblo se conocen y eso provoca que hablen de todos, teniendo como resultado el camino que debe atravesar Alfonsina, al ser una persona completamente diferente al resto de la gente del pueblo, no deja influenciarse por todo lo que rodea al pueblo, lo que provoca que sea una persona sola y alejada, alimentada solo con sus sueños y las historias de su abuelo.

La iluminación y sonido juegan un papel demasiado importante en la determinación de los mitemas, debido a que se puede observar que permiten identificar con más facilidad los mitemas en diferentes etapas dentro de la aventura del héroe, si bien la iluminación y el sonido permiten poder adentrarnos a la cultura boliviana, como la biodiversidad y la música; de igual manera, permite la iluminación permite distinguir claramente los mitemas, un claro ejemplo es en las partes de la experiencia de noche o la caída a los infiernos, la iluminación se torna más oscura y fría, de igual manera sucede con el morir – renacer, debido a que la iluminación al principio es fría (representa cuando su abuela fallece), posterior cuando ve a sus abuelos juntos en el piso superior y a eso llega una postal de Daniel, la iluminación es completamente diferente y se transforma a una iluminación cálida y clara.

El sonido posee gran similitud al igual que la iluminación debido a que nos permite apreciar y entender con más claridad los mitemas, por ejemplo, en el cruce al umbral del regreso, cuando Alfonsina ya ha superado todas las dificultades dentro del viaje interno que lleva, se observa a la protagonista salir del agua y aparece en otra región (aparentemente en Munich) e inicia una vida completamente diferente, donde está segura de sí misma y de todo lo que puede lograr, está decidida a cumplir su sueño de recorrer el mundo y se demuestra a sí misma que el viaje bajo del agua es posible, en ese momento se escucha una música de fondo feliz y alegre, dando por entender que después de todo lo transcurrido en su viaje, Alfonsina logró completar todos los obstáculos y se convierte en lo que ella siempre deseó ser, dando por entendido que cumplió con el objetivo de su aventura.

6.3. Las tres Rosas.

La película *Las tres rosas* dirigida por Walter Valda relata la historia de Samuel quién quedó huérfano después de nacer, vive con su tía Ermelinda, Samuel, a una corta edad, conoce a Julia quien vive con su padre, Don Mateo, un hombre resentido por pesares de la vida a causa de la muerte de su esposa al dar a luz.

Una mañana los niños se cruzan en el camino, desde entonces Samuel no puede dejar de pensar en ella y la busca constantemente para jugar y ser amigos.

Con el pasar de los años, los niños crecen y se hacen amigos y posteriormente novios a ocultas del padre de Julia. Tras enterarse Don Mateo que su hija está embarazada, decide separarlos y llevarse a Julia muy lejos de la comunidad de donde viven, posterior a ello, su tía Ermelinda se retira de la comunidad para poder vivir su propia vida debido a que ya cumplió con la promesa que les hizo a sus padres, que era cuidar bien de Samuel. Al verlo ya un hombre formado, decide irse lejos con su amor para poder formar su propia vida.

La partida de las mujeres más importantes en la vida de Samuel, provoca que él vaya detrás de Julia, es por ello que decide emprender un viaje duro y en condiciones precarias para poder encontrarla y seguir a su lado.

6.3.1. Análisis Mitológico.

El héroe moderno tiene como fin vencerse a sí mismo para después afrontar las pruebas que lo iniciaron como protagonista de la historia. El mito de la aventura del héroe se hace presente como el inicio de los problemas y las inquietudes de nuestra época.

En la historia, el héroe es Samuel, debido a que cumple con todas las etapas que menciona Juan Villegas, el protagonista se vence a sí mismo y con él sus temores del pasado.

6.3.1.1. Primera Etapa: La vida que se abandona.

Esta etapa transcurre en la infancia de Samuel, y puede ser entendida como el inicio o el desprendimiento, donde el héroe sufre la toma de conciencia. Pero antes de adentrarse al significado de esta etapa, es necesario recalcar los elementos que se presentan para hacer de este periodo, el momentums del inicio.

Samuel siendo un recién nacido sufre un accidente de carretera, en el cual pierde a sus padres, quedando huérfano, su tía Ermelinda se hace cargo de él. Samuel tuvo una infancia sin ningún tipo de preocupación, era un niño bastante activo, travieso, tenía un techo, alimento, colaboraba a su tía en actividades simples como recoger palos secos para la leña; en otras palabras, gracias a su tía gozó una vida de privilegios en la posibilidad de la calidad de vida que podía brindarle.

La tía Ermelinda no sólo lo cuidó y alimentó, sino que lo preparó para la vida, recordándole constantemente que ella en algún momento de su vida, se iría lejos de él para construir su propia vida;

no obstante, eso no hace que la crianza de Samuel sea dura, más por el contrario, Ermelinda lo cría con mucho amor y dedicación.

Mientras crece Samuel conoce a una niña de su localidad llamada Julia, de la cual se enamora perdidamente; sin embargo, el padre de Julia es muy sobreprotector y no deja que Samuel se le acerque por ningún motivo, pero eso no detiene a Samuel para ingeniárselas para poder hablar con ella y ser amigos. Pasan los años y Samuel y Julia se hacen novios a escondidas de Don Mateo, papá de Julia. Un día Julia queda embarazada y Don Mateo al darse cuenta de ello, decide llevársela lejos a escondidas de Samuel.

Esta etapa prosigue cuando simultáneamente a la partida de Julia, la tía de Samuel cumple con la promesa que le había hecho desde pequeño y Samuel siendo ya un hombre, Ermelinda se aleja de su vida para empezar a construir su propia existencia.

6.3.1.1.1. El llamado.

Esta etapa se presenta cuando Julia queda embarazada de Samuel, y el padre se entera decidiendo separarlos y llevarse a Julia lejos de Samuel.

Simultáneamente a la partida de Julia, la tía Ermelinda decide irse debido a que Samuel ya es mayor de edad y ya cumplió con su trabajo de criarlo; por lo tanto, decide perseguir sus propios sueños ahora.

Con la partida de ambas mujeres importantes en la vida de Samuel, en ese momento se produce el llamado y el protagonista decide emprender un viaje en busca del amor de su vida, Julia.

6.3.1.1.2. El maestro o el despertador.

Villegas (1973, p. 101) indica que “el maestro o personaje despertador en esta instancia tiene como misión llevar a cabo

el llamado, provocar en el iniciante o en el futuro iniciante la conciencia de que deberá abandonar la forma de vida que ha llevado, o hacer evidente lo insatisfactorio de la misma.”

El maestro despertador en la película es la Tía Ermelinda, debido a que ella es quien, en primera instancia, lo cría, enseñándole valores, supervivencia y sobre todo lo cría con un amor de madre, puro y sincero. En segunda instancia, el criar a alguien con valores, forja la personalidad y camino de las personas y eso es lo que pasó con Samuel, su tía lo formó y guio para perseguir sus sueños y levantarse en cada caída.

6.3.1.1.3. El viaje.

Villegas (1973, p. 102) indica que “se trata de un viaje que despierta o inquieta al personaje con respecto a la vida que ha llevado hasta ese momento, o que le pone en contacto con otras manifestaciones humanas que le hacen cuestionar la suya.”

Este mitema se hace presente cuando Julia desaparece sin decirle nada a Samuel y su tía Ermelinda se aleja de él para poder hacer su propia vida, en ese momento Samuel queda completamente solo y desconsolado, cuestionándose qué fue lo que pasó y cómo de un momento para el otro quedó completamente solo, en ese momento inicia un viaje interno donde la soledad se apodera del protagonista con la única esperanza de volver a ver a Julia.

6.3.1.1.4. El cruce del umbral.

Villegas (1973, p. 102) indica que “una vez que el protagonista ha recibido y aceptado el llamado ha de producirse el abandono de la tierra o de la forma de vida que ha llevado hasta el momento. Simbólicamente aparece un objeto o situación que representa el momento del abandono.”

El cruce del umbral se hace presente cuando Samuel ya partió de su hogar y está a punto de cruzar al lado donde nunca fue, se da vuelta y mira el paisaje, que simboliza el abandono de su mundo y la vida que conocía, las montañas y paisaje de la localidad, marca el cruce de lo conocido a lo desconocido.

6.3.1.1.5. Algunos motivos.

Villegas (1973, p. 104) afirma que “la orfandad es la soledad radical frente a la cual el héroe se ve obligado a buscar un camino individual.”

Samuel siendo un bebé recién nacido tiene un accidente automovilístico junto a sus padres, del cual solo él sobrevive y es recogido y asistido por su tía Ermelinda, quien lo cría como un hijo, pero una vez que Samuel es mayor de edad, su tía se va, obligando a Samuel a tomar un camino individual, mostrándose así el motivo de la orfandad.

6.3.1.2. Segunda Etapa: La iniciación o la adquisición de experiencias.

Villegas (1973, p. 105) indica que “una vez que el héroe ha experimentado el llamado y ha abandonado su lugar de origen o la forma de vida que ha llevado hasta entonces, se encuentra con todo un camino por recorrer, en el cual se ha de encontrar con obstáculos, dificultades, situaciones favorables que le irán descubriendo progresivamente un nuevo sentido.”

Una vez que Samuel abandona su localidad, halla un mundo completamente desconocido, debido a que las únicas veces que salía fuera de su hogar, era con su tía Ermelinda al pueblo que ella lo llevaba a comprar algunas cosas. Si bien Samuel desde muy pequeño fue un niño aventurero, nunca fue más allá de los alrededores de su comunidad.

En su viaje se encuentra con situaciones principalmente climáticas, debido a que debe caminar en pleno altiplano, lo cual causa que Samuel se enferme y desmaye, producto de lo cual tiene alucinaciones. En todo el viaje el protagonista se encuentra con personajes que lo guían, ayudan y socorren en momentos difíciles hasta llegar donde está Julia.

Una vez que encuentra a Julia, el viaje no se hace fácil para el protagonista debido a que debe enfrentar al padre de Julia para poder estar con ella.

6.3.1.2.1. El viaje.

Para Cirlot, citado en Villegas (1973, o. 107) “Desde el punto de vista espiritual no es la simple traslación en el espacio, si no la tensión de la búsqueda y cambio que determina el movimiento y la experiencia que se deriva del mismo. Los héroes son siempre viajeros e inquietos. El viajar es una imagen de la aspiración del anhelo nunca saciado.”

Este mitema se lleva a cabo cuando Samuel decide ir en busca del amor de su vida, para lo cual va en caminata hasta donde se encuentra Julia. El resultado es desesperanzador ya que en este intento de búsqueda queda perdido y cae enfermo por las bajas temperaturas del altiplano boliviano, lo que a mitad de camino se queda inconsciente.

El protagonista parte hacia lo desconocido y combate con las dificultades que le trae el viaje y con la soledad y temores que él tiene.

6.3.1.2.2. El encuentro.

En el viaje del héroe aparecen personajes. Estos personajes son una dificultad a enfrentar o una ayuda respectivamente, son tratados como antagonistas y aliados. Los antagonistas agravan

los problemas que el héroe enfrenta, son desarticuladores del propósito del héroe y como son ellos los que ocasionan deslices dan paso al surgimiento de los aliados divididos en protectores y bondadosos. Los protectores son los que evitan el progreso de los antagonistas y protegen al héroe, los bondadosos brindan al héroe herramientas para superar las pruebas y llegar al objetivo.

En el viaje Samuel se relaciona con personas que lo ayudan en su travesía, en primera instancia se encuentra con el chofer de Don Mateo, quien le indica dónde está Julia; en segunda instancia, unos viajeros lo hallan desmayado en pleno camino del altiplano, ellos lo socorren, lo alimentan y calientan para que Samuel pueda continuar su viaje; por último, unos comunarios que le indican cuál es la dirección correcta de la localidad.

Todos estos personajes le brindan ayuda dentro de sus posibilidades para que pueda cumplir con su objetivo y de igual manera, se encuentra con personas que dificultan su viaje o buscan solamente su propio interés, como el conductor de Don Mateo que, recién cuando Samuel le entrega dinero, le ayuda.

6.3.1.2.3. La experiencia de la noche.

Villegas (1975, p. 114), indica que “esta etapa es representada como el momento en el que el héroe toca fondo, o tiene un sueño que tiende a ser tan aterrador que confunde y desorienta al héroe. Superar esta prueba lo motiva a seguir con su misión o tomar coraje para salir y superar la prueba.”

Samuel el pleno viaje se desmaya por el cansancio y por las bajas temperaturas del altiplano boliviano, en ese momento, se

adentra en su subconsciente, donde le vienen recuerdos de los momentos que paso desde la infancia con Julia, momentos pasados con su tía, imágenes de los paisajes de su localidad. Estos recuerdos motivan al protagonista a continuar con su viaje en búsqueda de Julia y seguir una vida llena de valores y amor, tal cual como su tía le enseñó con el ejemplo.

6.3.1.2.4. La caída o el descenso a los infiernos.

Para Jung, citado en el libro de Villegas (1975, p. 116), “es el sumergirse en las entrañas oscuras y en sus variadas formas, no es sino una manifestación del anhelo de volver a nacer que es característico de los ritos de iniciación.”

Esta etapa se hace presente cuando el protagonista tiene una pesadilla constante, viéndose perseguido por un personaje demoniaco. Esta escena puede ser representada con la persecución de la soledad, que vendría a ser su mayor enemigo y temor.

6.3.1.2.5. Los laberintos.

Este mitema es considerado desde dos aspectos como dice Villegas (1973, p. 119-120) “(...) como la entrada o incorporación al mundo laberintico, cuyo cruce significa la superación de una de las dificultades con las que se ha de encontrar el iniciante para llegar a su estado de perfección; por otra parte, se relaciona con el escenario de las iniciaciones (...) en la novela moderna se da preferentemente en la forma de instancia de la aventura, por lo tanto, como obstáculo.”

Este mitema se presenta cuando Samuel se para a descansar en unas ruinas, en las mismas se esconde de unos posibles maleantes que estaban a los alrededores, come lo poco que le

queda de comida y trata de acomodarse, de tal modo que pueda descansar y no pasar mucho frío.

Este mitema es muy importante para poder comprender la complejidad de su travesía, debido a que no solo debe afrontar con su tristeza, soledad y desesperación, sino que debe combatir contra la distancia, el frío, el hambre, el cansancio y los peligros de la calle, sin contar todo lo que deberá pasar con Don Mateo cuando llegue a encontrar a Julia y Samuel se entere que él ya es padre.

6.3.1.2.6. El morir – renacer.

Este mitema es importante por ser el núcleo de unión entre los otros mitemas. Ayuda a entender algunos motivos que suceden en la aventura del héroe (personal, real o simbólica), al presenciar esa muerte el héroe vuelve a la vida. También está representado como la enfermedad.

Este mitema se hace presente cuando Samuel llega a la comunidad donde se encuentra a Julia saliendo del hospital con un bebé en brazos, de ese modo se da cuenta que él era padre del bebé que Julia cargaba, trata de acercarse; sin embargo, don Mateo no lo permite y lo golpea y amenaza.

Lo mencionado líneas arriba demuestra que Samuel está tan agotado por todo el viaje que ha realizado por llegar hasta Julia, que en el momento que la ve con un bebé en brazos, le da una nueva esperanza para continuar y enfrentar al papá de Julia para poder estar al lado de su amada y de su hijo.

6.3.1.2.7. La huida y la persecución.

Joseph Campbell citado en Villegas (1973, p. 124) indica “(...) es una manifestación más del llamado camino de las pruebas

y otro indicio de los múltiples peligros por los que pasa el héroe en el proceso de incorporación a una nueva forma de vida.”

Este mitema se hace presente en la película cuando Samuel una vez que realiza todo el viaje y encuentra a Julia y descubre que se convirtió en padre y que el motivo por la que Don Mateo se la llevara lejos, fue debido a que estaba embarazada de él, la dificultad que debe enfrentar ahora no solo es la rabia del padre de Julia y el rechazo del mismo, lo que causa que don Mateo golpee y amenace constantemente a Samuel, sino que debe tener la mentalidad de padre, debido a que ya no son solo Julia y Samuel, ahora son una familia de tres, por lo que sus acciones deben ser tomadas como un proceso de incorporación a su nueva vida en familia.

6.3.1.2.8. Algunos motivos.

Villegas (1973, p. 125) indica “el protagonista que sale a buscar o descubrir el mundo, se encuentra con una multitud de experiencias que nunca ha tenido, entonces manifiesta su sorpresa frente a las nuevas experiencias.”

Al ser el primer viaje de Samuel solo y largo, se cruza con circunstancias que dificultan su camino, como la soledad, el frío, el largo camino y el tiempo; sin embargo, se encuentra con personas que lo guían en su travesía, lo que causa que Samuel adquiera nuevos conocimientos como saber dónde acojarse para no pasar mucho el frío, esto debido a la experiencia de la noche que tuvo.

6.3.1.3. Tercera Etapa: La vida del iniciado.

Se considera a la tercera etapa como la culminación del proceso iniciado. El héroe que ha adquirido la sabiduría debido a todo lo que ha pasado, por los problemas (dificultades) que atraviesa hasta

llegar a esta etapa. En esta culminación del proceso el héroe tiene la potestad de enseñar todo lo aprendido o no, y hasta también el mismo hecho de volver a su origen ya que al introducirse en este proceso entra a una nueva vida.

Samuel regresa a su localidad junto a Julia y su bebé, en todo el viaje que realizó el protagonista para encontrar a Julia, pasó por momentos que le enseñaron y forjaron su carácter para afrontar la nueva vida que le toca vivir ahora como líder de la familia.

6.3.1.3.1. El regreso.

Villegas (1973, p. 130) indica “el mitema del regreso vendría a ser entonces la situación en la que el protagonista siente la necesidad de volver a su antigua forma de vida, con nuevos conocimientos o un mensaje que transmitirá a sus congéneres”.

Samuel y Julia regresan a su localidad, y ahora la vida de ambos cambia radicalmente, debido a que tienen a su bebé por criar y al mismo tiempo, no tienen ni a su padre ni a su tía quien los ayuden o guíen; por lo tanto, tienen que recordar cada enseñanza y ponerlo en práctica para formar su familia.

6.3.1.3.2. La huida mágica.

Villegas (1973, p. 131) indica que “en la huida mágica, el héroe una vez ha llegado a la forma de vida e intenta alejarse del reino, otros personajes tratan de impedirselo.”

Después de sufrir ambos jóvenes por su amor, el papá de Julia al verlos abrazados llorando, decide dejarlos libres. Entonces Samuel ayuda a levantarse a Julia, alza sus pertenencias y las de Julia y se retiran de la habitación sin confrontación de Don Mateo.

Se considera mágica la salida, debido a que, en el pasado en reiteradas veces, no se le permitió el paso de Samuel a Julia;

sin embargo, en esta ocasión se retiran sin ninguna confrontación de Don Mateo, se van libres y juntos.

6.3.1.3.3. La negativa del regreso.

Campbell citado en Villegas (1973, p 128) indica “[...] no se trata de la idea básica no es el retorno como viaje, sino de asumir la responsabilidad de divulgar la sabiduría adquirida, para que los otros también puedan incorporarse a la forma de la vida que ese saber permite.”

Samuel y Julia deciden regresar juntos a su localidad; sin embargo, su vida dió un giro completo, debido a que ahora ambos tienen la responsabilidad de criar a su hijo, sin mencionar que no tienen ni a su padre ni a su tía para ayudarlos y orientarlos; por lo tanto, tienen que poner en práctica todos los aprendizajes y valerse por sí mismos.

Toda la travesía que Samuel tuvo que atravesar, le enseña que la vida no es fácil, el protagonista estaba acostumbrado a tener comodidades, nunca tuvo que pasar frío ni hambre, debido a que estaba su tía a su lado cuidándolo, ahora Samuel es un hombre transformado y maduro, sabe que en la vida se deben hacer sacrificios y realizar largas y duras travesías para conseguir lo que uno desea.

6.3.1.3.4. Cruce al umbral del regreso.

Villegas (1973, p. 134) indica que “el umbral en este caso, posee rasgos simbólicos y se manifiesta a través de situaciones o condiciones semejantes, la diferencia radica en el sentido del mismo y de su significado en la aventura.”

El cruce del umbral puede ser una decisión significativa que cambia la vida del personaje o héroe.

En la película cuando Don Mateo les grita diciendo que se vayan de su casa, Samuel toma valor y agarra sus cosas y las de Julia, y ayuda a levantar a Julia y a su bebé, sale decidido de la habitación, dejando atrás el pasado y los malos momentos y aceptando una nueva aventura que es el de cuidar a su familia.

6.3.1.3.5. La posesión de los dos mundos.

Campbell citado en Villegas (1973, p. 130) indica que “el héroe se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura; sin embargo, esta es la gran clave para la comprensión del mito y el símbolo, los dos reinados son en realidad uno.”

Pasan los años y Samuel, Julia y su hijo viven juntos como una familia, en la última escena se ve llegando de visita a Don Mateo y todos los reciben con mucho cariño, olvidando todo el pasado.

6.3.2. Análisis cinematográfico.

6.3.2.1. Planteamiento.

De acuerdo a Vásconez y Falconi (2010, p. 32), “es el momento en el que el autor nos presenta la "normalidad" de la historia, ese momento apacible en el que viven los personajes y que luego será quebrantado por el nudo que será el motor el desencadenante de la acción narrativa, es el punto de giro que introduce al protagonista en una situación inesperada que será el motivo que marque la verdadera línea de acción de la historia, mejor conocida como trama.”

Al inicio de la película se muestra el accidente automovilístico que tiene la familia de Samuel, causando que solo sobreviva Samuel siendo un bebé.

La tía de Samuel se hace cargo de él, cuidándole y enseñándole lo más primordial para que pueda sobrevivir cuando ella se vaya de su vida, a pesar de la pérdida de sus padres, Samuel tiene una infancia llena de travesuras, amor, consentimientos, aprendizajes y amistad. Un día conoce a Julia y desde ese momento Samuel queda hipnotizado con su sonrisa y su rostro, de tal modo que trata de acercarse a ella constantemente, con la finalidad de ser amigos; sin embargo, el padre de Julia todo el tiempo interrumpía sus pequeños encuentros correteando a Samuel y advirtiéndole que se aleje de ella; no obstante, eso no impide que ambos niños se hagan amigos y con el paso del tiempo se hagan novios a escondidas del padre de Julia.

6.3.2.2. Desarrollo o nudo.

Vásconez y Falconi (2010, p. 35) indica que “en un punto de la trama, el protagonista se topa con un nuevo suceso o prueba que será determinante, debido a que agrava la situación ya existente y lo sumerge hasta llegar a una crisis, que da lugar al desenlace.”

El nudo se presenta cuando don Mateo se da cuenta que Julia está embarazada y supone que el papá es Samuel, lo que provoca que decida llevársela lejos de la comunidad para que de esa forma la separe de Samuel.

Don Mateo al tomar la decisión, no permite que tenga tiempo para contárselo a Samuel, para prevenirle y quedarse con él, lo que causa que Samuel no tenga conocimiento de la repentina desaparición de Julia y su padre, esto se da hasta que don Mateo regresa a la localidad a recoger algunas pertenencias y Samuel se escabulle para solicitar la información al chofer que lo llevaba a don Mateo.

De esa forma, Samuel decide emprender un viaje para ir en busca de Julia, en el cual enfrenta un camino completamente desconocido,

enfrenta el frío, el cansancio, el frío, el hambre, la soledad y los peligros de que lo asalten

6.3.2.3. Desenlace.

El climax o momento de mayor tensión dentro de la película nos lleva a la resolución de una manera u otra. En este momento es donde el protagonista ha conseguido alcanzar su objetivo y el final puede dejar al espectador como juez y que saque sus propias conclusiones o puede ser que la trama sea concluida de una manera lógica y donde todos los problemas quedan resueltos.

Cuando Samuel pensaba que jamás iba a poder encontrar a Julia, la ve saliendo de un hospital con un bebé en brazos, y al lado de ella, a don Mateo, en ese momento Samuel se da cuenta que el bebé que cargaba Julia era de él y por eso es que don Mateo se llevó lejos a Julia; sin embargo, don Mateo aún no acepta su relación y trata de separarlos nuevamente, golpeando y amenazando a Samuel, con el propósito que se aleje de su hija, no obstante eso no detiene a Samuel y se escabulle por estar al lado de Julia y su hijo, cuando don Mateo encuentra a su hija abrazada de Samuel y su hijo decide dejarlos ir y en ese momento Samuel inicia la nueva aventura de llevar a su hogar y cuidar de su familia.

6.3.2.4. Espacio cinematográfico.

Alcaide (2005), señala que “el espacio es manipulado por un traslado inmediato, lógico, natural, en el orden narrativo, o por un cambio situacional que nos aleje de la realidad anterior.”

En la película se presenta como principal protagonista dentro del espacio cinematográfico al paisaje boliviano, debido a que se puede apreciar la dureza del altiplano boliviano.

En la película se sigue un orden narrativo lineal y si bien el héroe y protagonista de la película es Samuel, dentro del espacio cinematográfico es el paisaje boliviano.

6.3.2.5. Tiempo cinematográfico.

De acuerdo a Vásconez y Falconi (2010, p. 36), “en una película existen acontecimientos que suceden uno detrás de otro y el tiempo constituye el soporte cronológico que puede respetar la linealidad cronológica, o pueden ser historias en las que existen un desorden temporal a propósito. El cine facilita la rememoración del pasado, la premonición del futuro y la pormenorización del presente, y hasta figuras irreales que sólo existen en la mente de los personajes, también nos son mostradas en pantalla.”

Si bien la película respeta un orden cronológico, se realiza una reducción en todo el viaje que realiza Samuel, si bien se resume todo el viaje en minutos, en realidad el protagonista tardó aproximadamente 8 meses en llegar donde Julia, debido a que Julia y don Mateo se van de la comunidad cuando Julia está a muy pocos meses de embarazo y Samuel llega cuando ambos están saliendo del hospital con bebé, se da a entender que Julia podía estar saliendo de recién dar a luz o de una de las consultas del bebé, por ello se supone que como mínimo, Samuel tarda alrededor de 8 meses en llegar.

6.3.2.6. Determinación del tipo de narrador.

El presentador es un narrador homodiegético dado que su voz procede de uno de los personajes visualizados.

En la película se observa un narrador en primera persona, quien viene a ser Samuel contando algunas partes de su historia y como se siente en esos momentos, en narrador en primera persona es omnipresente puesto que el protagonista cuenta su propia historia y

cómo la vivió. Esto permite que la audiencia vea la historia y al resto de los personajes desde el punto de vista de uno de los actores participantes de la misma, lo que incluye sus opiniones, pensamientos y sentimientos.

6.3.2.7. Determinación de la estructura.

Vásconez y Falconí (2010, p. 41 - 42), indica que “una película está construida por partes que se relacionan entre sí, muchas películas siguen un orden cronológico que viene de la llamada “narrativa clásica”; sin embargo, en otras la narración sufre modificaciones anticipando o posponiendo hechos, dando pistas falsas o acelerando deteniendo la historia en determinado momento para acrecentar la tensión narrativa.”

La narración de la película es de tipo *In media Res*, debido a que es una narración con un comienzo abrupto en medio de la historia sin una aceleración previa, utilizado para captar la atención del espectador desde el primer momento, eso implica que la trama de la historia sea traída mediante la técnica de las retrospectivas o flashbacks, mediante los cuales nos enteramos de los orígenes y razones de los personajes y el conflicto central de la historia.

Al comienzo de la película se brinda un bosquejo de la historia de los protagonistas, se muestra el accidente automovilístico de los padres de Samuel, producto del cual, el héroe queda huérfano y a cuidado de su tía Ermilinda, la misma situación pasa con la historia de Julia, debido a que se muestra que su madre fallece al dar a luz de ella y don Mateo queda solo a cargo de su pequeña recién nacida, lo que explica el carácter sobreprotector de don Mateo hacia su hija.

6.3.2.8. Iluminación.

De acuerdo a Alcaide (2005), “un objeto o una figura no iluminada no existe para la cámara. Para vivir en la pantalla, cualquier sujeto

demanda ser elaborado por la luz, que es la que define y hace que parezca ligero, pesado, fuerte, astuto, débil, etc.”

En la película se utilizan diferentes tipos de iluminación, primeramente está la iluminación natural, que se muestra en la mayor parte de la película, cuando están los dos protagonistas en la comunidad jugando, cuando Samuel realiza el viaje y cuando el protagonista llega donde se encuentra Julia; sin embargo, se presenta la iluminación artificial cuando Samuel de niño tiene pesadillas y su tía lo acurruca para que vuelva a dormir, en esa escena se muestra que Ermelinda prende una vela, no obstante se observa una luz blanca enfocando a los actores y creando una sombra en la pared, pasa la misma situación cuando los protagonistas después de todo el viaje que realiza Samuel vuelven a encontrarse y se abrazan en la habitación.

6.3.2.9. Sonido.

La musicalización es muy importante, debido a que la música principal de la película es el tema “Tres Rosas” interpretado por el grupo boliviano Alaxpacha, si bien se escucha en muchos momentos la canción en muchos momentos de la película, se muestra que cuando Samuel inicia el viaje suena la canción como himno de su aventura, de igual manera, la canción mencionada en la inspiración del autor para realizar la película.

6.3.3. Reseña.

La película “Las tres rosas” dirigida por Walter Valda es una obra que cumple con todas las etapas y los mitemas de la aventura del héroe de acuerdo a Juan Villegas (1973).

“Las tres rosas” muestra a un héroe moderno, pero al mismo tiempo ligado a las tradiciones culturales bolivianas, donde se muestra la cultura,

la vida sedentaria en las localidades y las tradiciones y normas familiares que se debe cumplir.

El análisis cinematográfico permite observar que la estructura fílmica es igual a la estructura mítica y sus correspondientes etapas, el espacio cinematográfico permite admirar como protagonista a el altiplano boliviano en toda su plenitud, permitiendo observar sus paisajes, forma de vida y creencias, el tiempo cinematográfico permite admirar las tradiciones y cultura en el altiplano boliviano.

Ambos son elementos fundamentales en el análisis mitológico, debido a que permite comprender con exactitud una realidad boliviana que en la mayoría de las veces es ignorada o pasada por alto, se puede apreciar paisajes paceños que solo pueden ser vistos en el corazón altiplánico y permite comprender la dureza y torpeza del clima en el altiplano boliviano. Todo es posible ser admirado a través del viaje que realiza el protagonista.

La iluminación y sonido juegan un papel demasiado importante en la determinación de los mitemas, debido a que se puede identificar con más facilidad los mitemas en diferentes etapas dentro de la aventura del héroe, si bien la iluminación y el sonido permiten poder adentrarnos a la cultura boliviana, como la biodiversidad y la música; de igual manera, la iluminación distingue claramente los mitemas, un claro ejemplo es en las partes de la experiencia de noche o la caída a los infiernos, la iluminación se torna más oscura y fría, de igual manera sucede con el morir – renacer, debido a que la iluminación al principio es fría y posterior la iluminación es completamente diferente y se transforma a una iluminación cálida y clara.

El sonido posee gran similitud al igual que la iluminación debido a que nos permite apreciar y entender con más claridad los mitemas, por ejemplo, en el cruce al umbral del regreso, una vez superado todas las dificultades dentro del viaje que lleva el héroe, se observa a Samuel y Julia con su familia formada en su hogar, donde se escucha la canción principal de la película dando entender el final feliz, donde todo está resuelto y con

felicidad, debido a que se ve a Don Mateo yendo a visitarlos y saludando a todos con mucha afectividad y amor.

CONCLUSIONES.

En la presente investigación se tuvo como objetivo interpretar las estructuras míticas y cinematográficas a través de la figura del héroe en las películas bolivianas *Mi Socio*, *Envíame Postales a Copacabana* y *Las Tres Rosas*.

Se concluye que las películas elegidas cumplen con la interpretación de las estructuras míticas a través de la figura del héroe, atraviesan todas las etapas y mitemas propuestas por Juan Villegas sin influir la temática del film, año de filmación, etc.

Las estructuras cinematográficas ayudan a identificar las etapas de las estructuras míticas; sin embargo, permiten apreciar con mayor detalle cada aspecto de las películas y de esa manera se identifica con mayor facilidad cada mitema.

Se estableció un marco teórico para el análisis mitológico para la interpretación de las obras cinematográficas seleccionadas. El mito relata una historia sagrada, es decir; un acontecimiento primordial que tuvo lugar en el comienzo del tiempo, es la historia de lo acontecido en el relato de lo que los dioses o los seres divinos hicieron al principio del tiempo. El mito proclama la aparición de una nueva situación cósmica o de un acontecimiento primordial, consiste en el relato de una creación y se cuenta cómo se efectuó algo y cómo comenzó a ser.

El mito es la narración de un suceso que tuvo lugar en el inicio del tiempo expandiéndose por las diversas épocas de la historia, en él se relata la expresión simbólica de las manifestaciones culturales del hombre. En la actualidad el mito se encuentra inmerso en varias acciones culturales del hombre moderno y se ocultan manifestaciones y recurrencias de ciertos mitos, motivos míticos o imágenes arquetípicas en las creaciones literarias.

El inconsciente colectivo posee imágenes oníricas que son el producto de las experiencias personales, el inconsciente colectivo produce numerosas imágenes que enraízan en los mitos.

La actividad inconsciente del hombre moderno no cesa de presentar numerosos símbolos y cada uno tiene un mensaje que transmite una misión que cumplir con vistas a asegurar el equilibrio o restablecer el cosmos.

El mito del héroe es el mejor y más conocido del mundo, lo encontramos en la mitología griega, romana, en la Edad Media, en el lejano oriente y actualmente en la literatura, el cine, la televisión, entre otros.

El héroe se encuentra presente en todos los relatos, generalmente al héroe se le da un propósito, este propósito u objetivo es variable, no siempre recae en un peso de goce del mismo héroe, a veces incluso es un destino o coincidencia que tiene que desarrollarse; también puede llegar a ser un propósito adquirido y causal. El héroe moderno se aproxima al ideal trazado por el tipo de James Bond, que, sin ser de clase divina o semidivina, tiene características que lo ponen en un ámbito semejante. El héroe moderno no se caracteriza por tener un físico sobresaliente, ni rasgos finos, su capacidad no es superior al promedio e incluso comete errores que alargan su aventura, el héroe moderno tiene como fin vencerse a sí mismo para después afrontar las pruebas que lo iniciaron como protagonista de la historia.

Se planteó identificar la estructura narrativa de cada película y se demostró que cada elemento dentro de la estructura del viaje del héroe moderno es cumplido a cabalidad, lo que indica que puede ser analizada en cualquier película, sin importar el tiempo de duración, presupuesto, año de filmación, origen, tipo de filmación, etc.

Los elementos de la cinematografía permiten encontrar con mayor facilidad los diferentes mitemas dentro del viaje del héroe moderno y comprender el corazón de la película y llegar a la comprensión completa de la historia.

Para la presente investigación se analizó y demostró la presencia de estructuras míticas en las películas seleccionadas de acuerdo al modelo de Juan Villegas. Dentro de todo el análisis de las estructuras mitológicas y cinematográficas de las películas elegidas, se pudo demostrar el cumplimiento de las mismas, obteniendo una comprensión completa de la historia.

Vito se renueva completamente en una nueva persona con todo lo que ha aprendido en su travesía, todo el viaje se basa en una pugna entre el mal y el bien, entre ser el hombre trabajador pero mujeriego, cochino, mal vivido como lo ha sido siempre y a lo que está

acostumbrado, o ser un hombre trabajador pero cumplido con su familia, sus amigos y consigo mismo. Brillo se convierte en esa persona que lo guía a la transformación, pero más allá de ser su maestro despertador, se convierte en algo que tiene más valor e influencia en Vito, se convierte en su amigo fiel.

De esa manera, sin que Brillo decida serlo, se convierte en el motivo primordial para lograr la transformación completa y real del héroe en todo su viaje. La película “Mi Socio” nos muestra a un héroe completamente real, 100% humano, con imperfectos y virtudes, de igual manera, refleja a un personaje completamente boliviano, con creencias y cultura en cada actuar de su vida, tiene un mensaje bastante profundo y real, donde cualquier humano puede cambiar y mejorar para ser lo que uno siempre quiso ser y nunca es tarde para comenzar de nuevo.

En la película “Envíame postales a Copacabana”, Alfonsina es una heroína completamente moderna, es rebelde, emocionada, soñadora, intrépida y valiente. Realiza un viaje psicológico que todo ser humano en la adolescencia en algún momento realizó, al ser una persona completamente diferente a los demás, se encuentra con obstáculos generados por la sociedad, como malos comentarios hacia ella o su familia. No obstante, no influye en la personalidad de ella.

Alfonsina emprende un viaje interno, en el cual enfrenta estereotipos realizados por la sociedad, pero ella está decidida en poder realizar en algún momento el viaje que su abuelo Alois realizó caminando por debajo de las aguas del Lago de Munich – Alemania al Lago Titicaca – Bolivia. A pesar que nadie creía esa historia y la creían loca, ella se aferra a las historias contadas por su abuela y la confianza en sí misma es lo que la lleva a cumplir su sueño.

Sin embargo, para llegar a ello, la protagonista pasa por momentos difíciles, especialmente familiares, pero con el apoyo y aliento de sus amigos y principalmente el amor de su familia, logra sobrellevar todo y cumplir su sueño de viajar y conocer todo el mundo.

“Envíame Postales a Copacabana” nos muestra a una heroína real y actual, en la que enseña que a veces las mayores dificultades te ponen la misma sociedad en un mundo tradicional e

incluso eso lleva a que uno se desanime a cumplir sus mayores y anhelados sueños, solo por el hecho de basarse en lo que digan los demás.

La película “Las Tres Rosas” muestran más allá de una historia de amor, muestran la realidad de las personas que viven en el corazón del altiplano, permite apreciar los paisajes, cultura, costumbre, forma de vida y temperaturas a las que se afrontan en la vida real, todo es reflejado contando la historia de Samuel.

El protagonista atraviesa por difíciles circunstancias, tanto sociales, climáticas, familiares y de personalidad, lo cual nos muestra a un héroe completamente real, un hombre común que se desafía a sí mismo para ir en busca de lo que más quiso siempre, su familia.

Por consiguiente, se puede determinar que la estructura mítica a través del viaje de héroe del modelo de Juan Villegas, se puede analizar y demostrar en todas las películas, sin importar la temática, año de filmación, origen, etc. La estructura cinematográfica permite ayudar a identificar cada etapa del viaje del héroe, ayudando a su interpretación de la misma y permitiendo observar detalles con más precisión y cómo influyen éstas en la apreciación del film. Se puede afirmar que, la interpretación de las estructuras míticas y cinematográficas permiten una apreciación con mayor precisión de la película, además de brindar una nueva perspectiva de interpretación en cualquier film, no solo nacional sino de igual manera internacional.

FUENTES CONSULTADAS

- ALCAIDE, Manuel (2005). “*Introducción al lenguaje del cine*” recuperado el 24 de enero de 2020 en <http://manuelalcaidemengual.blogspot.com/2005/11/introduccion-al-lenguajes-del-cine.html>
- AYALA, Rodrigo (2020). “*Cine boliviano, pandemia y estado nacional*” recuperado el 23 de abril de 2023 en [Cine boliviano, pandemia y Estado Nacional - La Razón \(la-razon.com\)](http://la-razon.com)
- BARRAGÁN, Rossana, SALMAN, Ton, AILLÓN, Virginia, CÓRDOVA, Julio, LANGER, Erick, SANJINÉS, Javier y ROJAS, Rafael (2007). “*Guía para la formulación y ejecución de proyectos de investigación*”. La Paz: Plural. Edición 4ta.
- CABRERA, Juan (2006). “*La presencia de estructuras míticas en las historietas de Superman*”. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés.
- CAMPBELL, Joseph (1972). “*El héroe de las mil caras*”. México: Fondo de Cultura Económica.
- CAMPBELL, Joseph (1991). “*El poder del mito*”. Barcelona. Editorial Emecé.
- CAMPOS, Evelyn (2018). “*Wálter Valda y el sueño de Las Tres Rosas*” recuperado el 16 de octubre de 2021 en [Wálter Valda y el sueño de “Las tres rosas” \(correodelsur.com\)](http://correodelsur.com)
- CAZAU, Pablo (2006). “*Introducción a la investigación en ciencias sociales*” Tercera Edición Buenos Aires.
- CIRLOT, Juan (1992). “*Diccionario de símbolos*”. España: Editorial Labor S.A. Edición 9na.
- DIEZ, Emeterio (2006). “*Mitología y cine*”. España. Universidad Camilo José Cela
- ELIADE, Mircea (1981). “*Lo Sagrado y lo Profano*”. Guadarrama: Punto Omega.
- ELIADE, Mircea (2001). “*El mito del eterno retorno*”. Buenos Aires: Emecé. Edición 4ta.
- GAUDREAULT, André (1995). “*El relato cinematográfico: cine y narratología*” Barcelona. Editorial paidós
- JUNG, Carl (1962). “*Símbolos de transformación*”. Buenos Aires, Editorial Paidós

- LLANQUE, Natalia (1999). “*El mundo mítico de el Quijote y los perros*”. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés.
- MARTINEZ, Rodríguez (2013). “*Manual de metodología científica*”. La Habana: Factory
- MESA, Carlos (2018). “*Historia del cine boliviano, 1897 - 2017*” recuperado el 30 de septiembre de 2018 en <https://www.paginasiete.bo/letrasiete/2018/8/12/historia-del-cine-boliviano-1897--2017-190094.html>
- MESA, Carlos (2019). “*Historia del cine boliviano 1897-2017*” recuperado el 11 de abril de 2023 en [El Libro «Historia del cine boliviano 1897-2017» | Carlos Diego de Mesa Gisbert \(carlosdmesa.com\)](#)
- MESA, Carlos, (1982). “*El cine boliviano según Luis Espinal*”. La Paz: Gisbert
- MUNCH, Lourdes y ÁNGELES, Ernesto (1990). “*Métodos y técnicas de investigación*”. Ciudad de México: Trillas. Edición 2da.
- PAZ SOLDÁN, Alba María (2019). “*Relaciones entre cine y literatura en Bolivia*”. La Paz: Universidad Católica Boliviana San Pablo y Universidad Mayor de San Andrés
- PULECIO MARIÑO, Enrique (2017). “*El Cine: Análisis y Estética*”. Colombia: Ministerio de Cultura.
- RODRÍGUEZ GÓMEZ, Gregorio (2008), “*Metodología de la investigación cualitativa*”. La Habana: Editorial Félix Varela
- SULBARÁN, Eugenio (2000). “*El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica*”. Maracaibo, Venezuela; Universidad del Zulia.
- ULTIMA HORA (2 de octubre de 2009). “*El lago Titicaca es el testigo del universo de tres mujeres en un filme boliviano - alemán*” recuperado en [El lago Titicaca es el testigo del universo de tres mujeres en un filme boliviano-alemán \(ultimahora.com\)](#)
- VASQUEZ, Jorge (2013). “*El lenguaje cinematográfico*” recuperado el 23 de Julio de 2020 en <http://lenguajecinematografico.blogspot.com>

VÁSCONEZ MERINO, Galo Xavier y FALCONÍ MONARD, María Isabel (2010).

“Elaboración de un documental educomunicativo sobre la imagen en los productos cinematográficos posmodernos”. Quito: Universidad Politécnica Salesiana.

VILLEGAS, Juan (1975). *“La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX”*.

Barcelona: Planeta, S.A.

ZAVALA, Lauro (2010). *“El Análisis Cinematográfico y su diversidad metodológica”*

recuperado el 27 de septiembre de 2020 en

http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/30_iv_abr_2010/casa_del_tiempo_eIV_n_um30_65_69.pdf