



El viaje del Doctor

Doctor Who: el hombre de las mil caras y otras lecturas
sobre el Undécimo

Almudena Jiménez Virosta

Trabajo de Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

Universidad de Sevilla

Curso 2015-2016

Septiembre 2016

Tutor: Jesús Jiménez Varea

POLICE PUBLIC CALL BOX



POLICE TELEPHONE
FREE
FOR USE OF
PUBLIC
ADVICE &
OBTAINABLE
OFFICIAL
RESPONSE
PULL



El viaje del Doctor

El hombre de las mil caras & otras lecturas sobre el Undécimo

Almudena Jiménez Virosta
Ilustración original de Jacob Sparks

DOCTOR WHO: EL VIAJE DEL DÓCTOR.

EL HOMBRE DE LAS MIL CARAS Y OTRAS LECTURAS SOBRE EL UNDÉCIMO.

Resumen

En el siguiente trabajo se expondrá una lectura analítica sobre la serie *Doctor Who* (BBC, 1963-1989; 2005-2015), centrándonos en las temporadas trigésimo primera; trigésimo segunda; y trigésimo tercera, siguiendo el esquema de la serie completa; o bien, quinta; sexta y séptima, siguiendo el esquema de la segunda era de la serie. En estas se siguen las aventuras de aquel conocido como el Undécimo, creado por el guionista Steven Moffat. Concretamente, serán los personajes de dicho Doctor y de Amelia Pond, los que compondrán las piezas centrales de este trabajo, basándonos en sus líneas como héroes y actantes, así como en sus roles determinados según los estudios consultados. Para ello, dichos perfiles y sus historias serán analizados mediante un estudio comparado con, principalmente, *el viaje del héroe* y otros patrones estructurales descritos por la bibliografía, a destacar *El héroe de las mil caras* (Campbell, 1959).

Palabras clave

Doctor Who, BBC, mitoanálisis, Joseph Campbell, Steven Moffat, narratología.

ÍNDICE

1. Introducción.....	1
2. Objetivos y metodología.....	2
3. Contexto	3
1. Sobre la Serie.....	3
2. Los héroes de Steven Moffat	8
3. Esquema visual.....	9
1. ¿Doctor quién?.....	10
2. Sobre el Doctor.....	11
3. Sobre el Undécimo	12
4. Sobre Amelia Pond	13
5. Sobre Rory Williams	14
6. Sobre River Song/Melody Pond	15
7. Sobre Clara Oswald.....	16
8. Sobre los enemigos del Undécimo	17
4. La historia de Amelia Pond	18
4. Marco teórico.....	24
1. El viaje del héroe	24
1. Breve síntesis del viaje del héroe	24
2. Enunciación de apartados del viaje del héroe.....	25
3. La partida.....	26
4. El camino de las pruebas	28
5. El regreso.....	31
2. Apuntes de Vogler sobre el viaje del héroe	32
3. El modelo de Propp	35
1. Funciones del cuento	36
2. Esferas de acción	38
4. Aristóteles y los paradigmas de guión de Field y Seger.....	39
5. Los actantes de Greimas	41
5. Análisis	43
1. Esquema visual.....	43
1. El viaje del Undécimo	44
1. La partida.....	44
1. El astronauta imposible, la boda de River Song y el vientre del Telesecta: El primer umbral.....	44
2. Los ángeles toman Manhattan: Cementerios de héroes	45
2. El camino de las pruebas: El día del Doctor.....	46
3. El regreso: La primera pregunta	47
2. El viaje del héroe	48
1. El viaje del Doctor.....	48
2. La grieta en el muro.....	48
3. El astronauta imposible	50
4. La llamada a la aventura.....	51
5. El primer umbral, la primera muerte	52
6. El vientre del Telesecta.....	53
7. El matrimonio con la Doctora	53
8. Cementerios de héroes.....	54

9. El Doctor Guerrero, el Doctor sin nombre	55
10. La reconciliación con el nombre	58
11. Los terrores de la ignorancia	58
12. El regreso	61
13. It's bigger at the inside!	64
3. Aplicación del modelo de Propp a <i>Doctor Who</i>	65
1. Funciones del cuento: El viaje del Doctor	65
2. Funciones del cuento: El viaje de Amelia Pond	68
3. Esferas de acción de Propp	70
4. Paradigmas de guion	71
5. Los actantes	75
6. Conclusiones	76
7. Bibliografía	78

1. INTRODUCCIÓN

Ya en el prólogo de *El héroe de las mil caras*, Joseph Campbell confirma el mito como “la entrada secreta, por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales humanas” (Campbell, 1959: 10).

El mito es una de las fuentes principales de nuestro imaginario y por ende, de las historias que contamos. ¿Y qué es el ser humano sin historias? Se nos cuentan en forma de canciones, pinturas, películas, incluso mediante cualquier anécdota que tratemos de explicar. Es algo inherente a nuestro propio ser, pues se hace imposible el aprendizaje, la comunicación o el mero hecho de soñar, dormidos o despiertos, sin su existencia. La vida sin historias que contar sería menos vida, por no decir inimaginable.

El relato nace de los primeros humanos, de sus creencias y vivencias, como “productos espontáneos de la psique” (Campbell, 1959: 10) y se plasman ya, con toda su complejidad, en algo tan aparentemente sencillo como el cuento infantil. Contamos historias de forma consciente o inconsciente, e incluso llegamos a contarnos historias a nosotros mismos en nuestro pensamiento. Creamos narrativa y nos creamos a nosotros mismos como parte de ella. Necesitamos ser parte de los cuentos de hadas de nuestra niñez y aprender de sus indicaciones para intentar comprender el mundo (Betelheim, 2012). Juzgamos a la gente y creamos a nuestros héroes, y estos sobreviven desde la primera narración hasta la última, y sobrevivirá a nuestros cuerpos, hasta el fin de los días.

Y si hay algo llamativo en todo esto, es el hecho de que son los mismos héroes y las mismas historias las que vagan por la Historia del Universo. Pues “solo existen dos o tres historias humanas, pero se repiten con tanta insistencia que parece que nunca antes hubieran ocurrido” (Willa Cather, 1913; citado en Vogler, 2002).

Es este esquema, el que recoge este ciclo infinito de los héroes, tan antiguo como el hombre y tan actual como la última película estrenada, el que configura *el viaje del héroe*. Un boceto universal, trascendente a cada época o cultura, un estudio aplicable a cualquier narración y utilizable por cualquier narrador que se precie. Y serán el mitólogo Joseph Campbell; los analistas de guion Syd Field, Linda Seger y Christopher Vogler; y los teóricos de literatura Algirdas Greimas y Vladimir

Propp, los que nos acompañen por este viaje del héroe tan particular, ilustrado por uno de los personajes más importantes de la historia de la televisión: El Doctor.

Desde 1963 hasta nuestros días, los niños de Reino Unido han crecido con un héroe popular, denominado por muchos como otra esencia del ser británico, un personaje tan importante como la Reina Victoria o Sherlock Holmes, un mito clave de la Historia de Gran Bretaña. Y es que a lo largo de sus treinta y cinco temporadas, el Doctor ha emprendido más de un viaje del héroe, habiendo aprendido y desaprendido durante ellas más de una valiosa lección. Al fin y al cabo, y de acuerdo con Vogler (2002: 18), el viaje no tiene por qué ser un viaje literal, siendo comprendido igual aquel viaje espiritual y simbólico en el que nuestro sujeto en cuestión se transforme en héroe mediante la superación de sus miedos y el cambio a un nuevo estatus, a un ser renovado.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Al observar, a lo largo de los estudios de Grado en Comunicación Audiovisual, que el grueso de las historias analizadas durante el curso de los mismos han remitido, de una forma u otra, a los mismos esquemas, ya sean estos de tipo estructural como de contenido arquetípico y mitológico, se ha presentado la siguiente hipótesis: las aventuras que conciernen al Undécimo Doctor y a Amelia Pond - temporadas quinta, sexta y séptima de la serie de la BBC, *Doctor Who* -, encajan de forma perfecta con el viaje del héroe, presentado por el mitólogo Joseph Campbell (1959: 34-140).

Un segundo objetivo sería el de analizar las estructuras de sus historias y las funciones de sus personajes, los cuales parecen encajar, *a priori*, con determinados esquemas universales establecidos, en particular las funciones de Vladimir Propp (2011: 37-75).

Por tanto, el trabajo ha sido reducido a dos grandes bloques: el teórico y el analítico. De este modo, ambos bloques se presentan de forma parecida en cuanto a su estructura, llevando el primero de estos y el que comprende el marco teórico, el resumen de los estudios trabajados: el esquema presentación-nudo-desenlace expuesto por Aristóteles, y los paradigmas de guión de Field y Seger; los actantes propuestos por Greimas, las esferas de acción de Propp; así como el viaje del héroe previsto por Campbell, y su aplicación al guión por Vogler. El segundo bloque, que comprende el análisis

responde a todos estos subapartados del primero en su mismo orden, componiendo con ellos la historia del Undécimo Doctor y de Amelia Pond. Dos bloques más pequeños recogen, el primero antes de estos, el resumen, la introducción, los objetivos, la metodología empleada, un mínimo contexto; y el segundo, tras el bloque del análisis, la conclusión y la bibliografía.

El viaje de Amelia Pond será analizado de forma secundaria respecto al tratamiento del Undécimo, por lo que su exposición será esquemática y analítica, y únicamente basada en los estudios de Aristóteles, Field, Seger, Propp y Greimas.

En el apartado dedicado al contexto, se explica la historia de Amelia Pond para la mayor comprensión del lector en relación con apartados posteriores; así como se expone un esquema visual de los personajes que hace de primera toma de contacto con ellos. Antes del análisis, otro esquema visual sirve como sinopsis del bloque, recogiendo los principales hitos que tomarán relación con el viaje del héroe del Undécimo.

3. CONTEXTO

A lo largo de este apartado, cuya finalidad es la de poner al lector en situación antes de aportar información compleja sobre la serie, se explicará el origen y argumento de la serie; se hablará sobre el *showrunner*¹ de la misma; y se expondrá un esquema visual introductorio de los personajes.

3.1. SOBRE LA SERIE

LA PRIMERA PREGUNTA

“La primera pregunta, la pregunta más antigua del universo, oculta a plena vista. *Doctor who?*, ¿doctor quién?”²

¹ Denominamos *showrunner* al director creativo responsable de un programa de televisión. “The person who has overall creative authority and management responsibility for a television programme” *Oxford Dictionary*, 2016.

² *Doctor Who*, episodio 224, “The Wedding of River Song” (BBC, 2011).

El 23 de Noviembre de 1963, la BBC emitió por primera vez el programa que se convertiría en uno de los iconos más emblemáticos de toda la cultura británica. Con treinta y cinco temporadas a sus espaldas, una película y catorce actores encarnando a su personaje protagonista, *Doctor Who* ha sido clasificada como una de las series más influyentes en Reino Unido, así como ha batido el *record Guinness*³ a la serie de televisión más larga de la historia, título que le fue otorgado en 2006, cuando solo contaba con setecientos veintitrés episodios. Actualmente, la serie cuenta con ocho -cientos veintiséis capítulos⁴, manteniendo aún el mismo título.

Creada por Donald Wilson, C.E. Webber y Sidney Newman, la serie contó con un total de veintiséis temporadas ininterrumpidas (1963-1989). Se trata de una serie de ciencia ficción, de entre treinta y cincuenta episodios por temporada y con una duración de entre veinte y cuarenta minutos, según la temporada; pensada para toda la familia, y sobre todo, pensada para educar a los niños en ciencia e historia, ya que la serie nacía en plena década de los sesenta, donde la ciencia ficción rompía los moldes del cine, la televisión y la literatura.

The Time Machine (EEUU, George Pal, 1960) basada en la obra homónima del británico G. Orwell; *The Lost World*, (Irwin Allen, 1960); *The Village of the Damned*, (Wolf Rilla,1960) - la cual venía de la novela del británico John Wyndham, *The Midwich Cuckoos* (1957); *The Day the Earth Caught Fire* (Val Guest, 1961); *La Jetée* (Chris Marker, 1962) o *The Damned*, (Joseph Losey, 1963); fueron algunas de las películas que más sonaron en el panorama cinematográfico del momento, así como las obras de autores británicos como Brian W. Aldiss (*Galaxias como granos de arena*, 1960); J. G. Ballard (*El mundo sumergido*, 1962); o Arthur C. Clarke (*Odisea espacial*, 1968).

También fue clave en la época la mítica revista *Analog Science Fiction and Fact*, publicada en el año 1930 bajo el nombre de *Astounding* y todavía en producción - ahora como *Analog* -. Se trata de una de las publicaciones de mayor recorrido temporal de género de ciencia ficción. En ella, se dieron a conocer autores de la talla de Isaac Asimov (*Yo, Robot*,1950) o A. E. van Vogt (*The Voyage of the*

³Jones, Paul, (2013), "Doctor Who 50th anniversary special scoops Guinness World Record for biggest ever TV drama simulcast", en *RadioTimes*.
<http://www.radiotimes.com/news/2013-11-24/doctor-who-50th-anniversary-special-scoops-guinness-world-record-for-biggest-ever-tv-drama-simulcast>
[Consultado el día 18 de Julio de 2016].

⁴ Ochocientos veintiséis capítulos han sido emitidos hasta la Navidad de 2015, siendo el último: *Doctor Who*, episodio 262, "The Husbands of River Song" (BBC, 2015) Sin embargo, al haber perdido un gran número de los episodios de la primera era, la BBC tiene un código numérico de episodios que es el que utiliza en la nomenclatura interna y para los DVD, etc. El número de episodio será expresado en este trabajo en función de esta numeración, siendo, entonces, el número más alto el 262.

Space Beagle, 1950), así como otros autores denominados como “El círculo de Campbell”, por el escritor John Wood Campbell, Jr. (*Who Goes There?*, 1948), quien dirigía la revista.

Así, la BBC, que siempre ha optado por la divulgación científica e histórica en sus programas - algo que sigue haciendo a día de hoy, no solo en sus *teletelms* y series, sino en programas en la línea de *University Challenge*, que sigue en emisión desde 1962; *Beat the Teacher* (1984-1988); o *QI -Quite Interesting* (2003–), hizo que las primeras aventuras del Doctor oscilaran entre dos cuestiones: el futuro, donde introducían la materia científica; y el pasado, donde visitaban acontecimientos históricos. Pero lo cierto es que estas ideas se abandonaron ya durante la primera temporada, al aumentarse los episodios de ciencia ficción debido a su mayor entretenimiento, en detrimento de los episodios históricos, que no volverán a tener su apogeo hasta la conocida como *segunda era*.

Esta nueva era nace en 2005 de la mano de Russel T. Davis, con nueve temporadas a sus espaldas hasta la fecha, con entre trece y quince episodios por temporada de una duración de cuarenta minutos, aproximadamente. De esta segunda serie, se destaca la continuidad respecto a la primera, ya que la serie no fue creada como un *reboot*⁵ si no como una continuación de la anterior; así como la estética y efectos especiales de esta, que bien recuerdan a la serie de tipo B. En ella, el Doctor encontrará las relaciones amorosas como parte de sus líneas argumentales, por lo que su relación con los nuevos *companions*⁶, en especial con los personajes femeninos será desarrollada de un modo más adulto y real, habiéndose provocado una gran evolución en estos, ahora más feministas (Leitch, Palumbo, Sullivan, 2013: 253-267). También se ahondará más en algunos datos personales y referentes a su identidad.

Pese a esto, el corte de la serie no deja de ser conservador, pues son pocos los personajes inadaptados o los que salgan de lo establecido como políticamente correcto (Chapman, 2013: 17). Un hombre blanco viaja a través del espacio-tiempo y las mujeres que le acompañan son cultas, decentes y de buena posición, a excepción de Rose Tyler, *companion* del Noveno y del Décimo Doctor, había dejado sus estudios y vivía en un barrio obrero de Londres⁷. Pese a esto, la realidad de Rose estaba bien maquillada y se veía compensada por el amor de su madre.

⁵ Denominamos *reboot* en las ciencias audiovisuales al “reinicio” de una obra modificándola y haciéndola diferente de la primera versión. “Restart or revive (a process or sequence, especially a series of films or television programmes); give fresh impetus to”. *Oxford Dictionary*, 2016.

⁶ La palabra *companion* quiere decir, literalmente, acompañante de viaje. El término en inglés, es utilizado en español para denominar con él a los “acompañantes” de aventura del Doctor. “A person or animal with whom one spends a lot of time or with whom one travels” *Oxford Dictionary*, 2016.

⁷ *Doctor Who*, episodio 157, “Rose” (BBC, 2005).

De las *companions* referentes al Undécimo, Clara Oswald será una maestra de primaria con una carrera impecable, una niñera de confianza y, pese a su juventud, completamente solvente e independiente. Por otra parte, Amelia Pond, es la otra excepción junto a Rose, ya que comienza en el primer capítulo como “kissogram”⁸, alguien que va a fiestas disfrazada y besa a la gente. Sin embargo, su faceta como especie de *streaker* queda también camuflada y dulcificada, pues a pesar de ser mostrada como una mujer más descarada y rebelde, al final resume toda su historia al amor de un hombre y a su papel en una familia.

Para la transición entre la primera y la segunda era de la serie, se creó una película para televisión que realmente buscaba ser el piloto para la continuación de la serie, lo cual no cuajó, quedando así como una pieza intermedia entre estas eras. Esto fue aprovechado por Russell T. Davies para dar paso al Noveno Doctor, primero de la nueva serie. Tanto este como el Décimo, configuran un primer bloque en la segunda era de la serie, pues la dimisión de Davies como *showrunner* dio paso a un polémico cambio en la narración. A partir del Undécimo, encarnado por el inglés Matt Smith - el actor más joven que ha encarnado nunca al Doctor -, y con el veterano de la BBC Steven Moffat como *showrunner*; la serie abandona el corte clásico que Davies seguía en sus temporadas y acoge el estilo personal que Moffat imprime en series de creación propia como *Sherlock* (BBC, 2010-), algo que ha atraído a nuevos espectadores y que ha hecho que muchos otros dejaran la serie.

No hay persona en Reino Unido que no haya oído hablar del mítico Doctor, no hay niño que no haya crecido con sus historias, pocos relacionan la cabina de la policía metropolitana británica con esta más que con el propio Doctor, pero, ¿quién es el Doctor?

LOG LINE

Un viajero del tiempo extraterrestre y su nieta llegan en una nave defectuosa a la Tierra sin más remedio que quedarse en ella hasta conseguir emprender un viaje sin rumbo con nuevos acompañantes terrícolas.

⁸ *Doctor Who*, episodio 203, “The eleventh hour” (BBC, 2010).

T.IME A.ND R.ELATIVE D.IMENSIONS I.N S.PACE

En un universo en el que la vida en otros planetas, y la posibilidad de viajar a lo largo de la historia y el tiempo es real, el conocido como Doctor roba una nave espacial - máquina del tiempo denominada TARDIS y viaja hasta la Tierra junto a su joven nieta. Con la capacidad de mimetizarse con el medio, la TARDIS del Doctor tiene la forma permanente de una cabina de la policía metropolitana británica pues, entre sus muchas otras averías, también tiene estropeado este sistema. La TARDIS destaca por ser desmesuradamente más grande por dentro (“it’s bigger at the inside!”⁹), pues en su interior tiene numerosas habitaciones y salas llenas de comodidades para sus viajeros.

Estancados en la Tierra, debido a los problemas de la nave, la nieta del Doctor, que ha escogido “Susan Foreman” como nombre terrestre, comienza a ir a la escuela, donde pronto destacará por ser torpe en las materias comunes y a la vez, extremadamente notable en determinados casos. Este hecho llamará la atención de sus profesores. Estos, un profesor de ciencia y una profesora de historia - los dos ejes entre los que debía girar la historia - acabarán averiguando que dichos conocimientos son adquiridos en los viajes que su alumna y su anciano abuelo - ambos extraterrestres - hacen a lo largo de la historia y el tiempo. Al descubrir esto los profesores, el Doctor se los lleva secuestrados para que no puedan revelar su secreto, iniciando con esta la tradición del *companion*.

El Doctor es un alienígena del planeta Gallifrey¹⁰ y su raza es la de los Señores del Tiempo, característica, entre otras cosas, por requerir dos corazones y tener la capacidad de regenerarse cuando está a punto de morir, algo que le hará cambiar de personalidad y físico hasta en doce ocasiones, como dictan las leyes de los señores del tiempo¹¹.

Gracias a esto, la serie podía continuar sin el actor protagonista si este no podía dedicarse de alguna forma a encarnar al mítico Doctor, algo que también aportaba frescura a las temporadas y al fenómeno *fan*¹². Catorce actores han encarnado a este señor del tiempo a lo largo de las dos eras, así

⁹ “¡Es más grande al interior!” Frase recurrente durante toda la serie. Suelen decirla los personajes que entran en ella por primera vez.

¹⁰ Se trata de un planeta ficticio, el lugar de origen del Doctor.

¹¹ Los niños de Gallifrey tendrán la opción de crecer como “gallifreyans” (gentilicio del planeta) corrientes, o como señores del tiempo. Para alcanzar esto último, tendrán que ser escogidos y estudiar en la Academia. La última prueba, en la que el ya joven aspirante a señor del tiempo se expone al vacío, revela si este obtiene el título de Doctor, lo que le da dos corazones, un sistema cardiovascular binario, y la posibilidad de regenerarse en doce ocasiones, teniendo así trece encarnaciones posibles.

¹² Se denomina *fan* a la persona que tiene un fuerte interés en una persona o cosa. “A person who has a strong interest in or admiration for a particular person or thing” *Oxford Dictionary*, 2016.

como un total de cuarenta y ocho *companions* le han acompañado. Los enemigos han ido también en aumento, y han sido mantenidos aquellos clásicos como los míticos Daleks¹³, o los Cybermen¹⁴.

3. 2. LOS HÉROES DE STEVEN MOFFAT

EL UNDÉCIMO VS. EL DUODÉCIMO Y SHERLOCK HOLMES

Para los seguidores de la nueva era de la serie hay una frase que marca un antes y un después en esta: “I don’t wanna go”¹⁵. Y es que con esa frase nos dejaba el mítico Décimo Doctor para regenerarse en el Undécimo, y con él el *showrunner* que hizo posible esta nueva aventura: Russel T. Davies. Fue esa misma oración la última línea que Davies escribió sobre el Doctor de David Tennant y fue la primera del Undécimo la que abrió el antes y el después de *Doctor Who*, escrita por Steven Moffat.

Si Moffat se caracteriza por algo es precisamente por ser odiado o adorado como el que más, y son tres de sus héroes los que más han sido objetos de la crítica. Contemporáneos en producción, Sherlock y el Undécimo se han convertido en las dos estrellas del sello del guionista y productor.

Inteligentes, extravagantes, divertidos, oscuros y enciclopedias andantes, Sherlock Holmes y el Doctor, son emblemas de la cultura audiovisual británica, y sus similitudes han sido advertidas por muchos¹⁶. Podríamos afirmar que Sherlock es el personaje de transición entre el mágico, dulce e infantil Undécimo y el abuelo gruñón y oscuro que es el Duodécimo. Interpretado por Peter Capaldi, el Duodécimo no pierde la extravagancia y el sadismo del sello Moffat, así como también refleja la sombría elegancia que Benedict Cumberbatch proyecta sobre el detective.

¹³ El Dalek es la raza alienígena enemiga por ontonomasia del Doctor. Se trata de un personaje ficticio propio del universo *Doctor Who* y se caracteriza por ser una especie de robot de altura media que dispara sin parar al grito de “Exterminar”. Los Daleks tienen una base de datos interior e intercomunicada entre ellos donde acumulan información sobre el Doctor y el Universo entero. “A member of a race of hostile alien machine-organisms which appeared in the BBC television science fiction series *Doctor Who* from 1963.” *Oxford Dictionary*, 2016.

¹⁴ El Cyberman es un robot humanoide o *cyborg* enemigo del Doctor. Se trata de un personaje ficticio del propio universo *Doctor Who*. “a type of cyborg featured in *Doctor Who*, a BBC television science-fiction series; (also in extended use) any cyborg or humanoid robot” *Oxford Dictionary*, 2016.

¹⁵ *Doctor Who*, episodio 202, “The End Of Time” (BBC, 2009).

¹⁶ Wilson, D., (2013). “Doctor Who and Sherlock Holmes: Are they really ‘opposites’?” en *Metro*. <http://metro.co.uk/2013/08/22/doctor-who-and-sherlock-holmes-are-they-reallyopposites-3934458/#ixzz4JmMDB23O> [Consultado el día 18 de Julio de 2016].

El guionista escocés se ha convertido en la imagen de la producción seriéfila de la BBC, y han sido los denominados *whovians*¹⁷ y *sherlockeds*¹⁸ han hecho de él un ídolo, pues ha sabido, para disgusto de tantos otros, incluir el *fandom*¹⁹ en la narrativa de sus series, bien mediante guiños al espectador, bien interactuando con estos en festivales y ferias.

Así, Moffat ha creado a tres de los hombres británicos más importantes, de acentos y costumbres marcadamente británicas; tres hombres temerarios ante el mal y cobardes ante la responsabilidad, pero luchadores sin igual; tres sociópatas declarados cuyo amor únicamente reside en una ciudad; tres maníacos obsesivos compulsivos; tres alienígenas fieles y leales que no se saben relacionar; tres héroes y un Londres siempre por salvar.

3.3. ESQUEMA VISUAL

A continuación se dará una mínima información biográfica y contextual de los personajes de las temporadas referentes al Undécimo, mediante una serie de ilustraciones que ofrecen una introducción a los mismos. Dichas ilustraciones son originales, o bien composiciones de elementos ya establecidos por otros autores, como se indica en cada una de ellas.

¹⁷ Se denomina *whovian* al *fan* del Universo *Doctor Who*. "A fan of the British science fiction television series Doctor Who" *Oxford Dictionary*, 2016.

¹⁸ Se denomina *sherlocked* al *fan* del Universo *Sherlock* de la BBC.

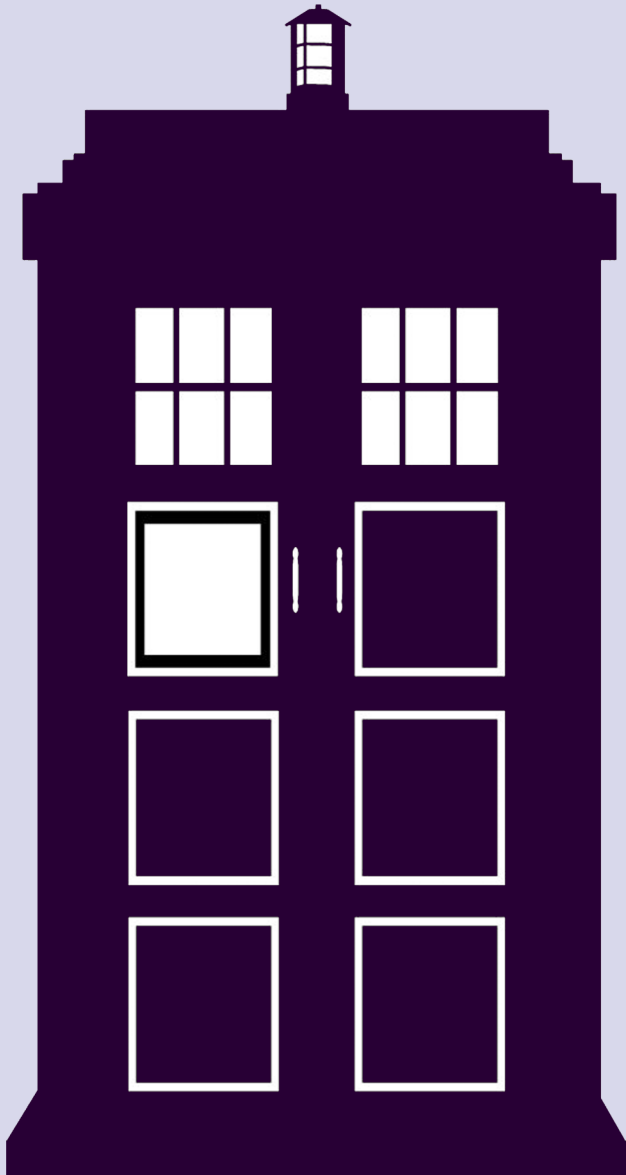
¹⁹ Comunidad de *fans* de un tema o persona concreto. "The fans of a particular person, team, fictional series, etc. regarded collectively as a community or subculture" *Oxford Dictionary*, 2016.



Time And Relative Dimensions In Space

En el clima de corrupción que inunda Gallifrey, sus habitantes comienzan a ver las miserias de esta conducta política. El Doctor, Señor del Tiempo y natural del planeta, decide exiliarse junto a su nieta robando una TARDIS estropeada para viajar junto a ella a lo largo del espacio-tiempo. Millones de viajes acaban de empezar para este hombre de las mil caras, en esta TARDIS atascada en la forma de una cabina de la policía metropolitana británica.

El Undécimo



Cuando un Señor del Tiempo muere, regenera su cuerpo en otro nuevo hasta doce veces, teniendo por tanto trece encarnaciones posibles.

La noche que el Décimo murió, el Undécimo inició su aventura. Un viaje de más de mil años donde enfrentarse a sus sombras más temidas y recuperar el nombre que prometió cuando se convirtió en Señor del Tiempo: el nombre del Doctor.

Amelia Pond, la chica que esperó

Aquella noche del invierno de 1996, la pequeña Amy nunca imaginó que encontraría a uno de los hombres de su vida. Cuando el Doctor apareció en su jardín, Amelia le mostró la terrible grieta que había en su cuarto, por donde salían voces. Tras esperarle durante doce años, el Doctor volvió a por ella haciéndola partícipe de sus aventuras, a las que Amelia incorporará a su marido Rory y durante las que tendrá a su hija Melody, quien en un futuro será la mujer del Doctor.



Rory Williams, el Último Centurión

Cuando comenzó a viajar con Amelia y el Doctor, Rory no imaginaría que tendría una hija medio Señor del Tiempo, que moriría en diversas ocasiones, y que se convertiría en un centurión romano de plástico.

Con este nuevo papel, Rory pasará dos mil años custodiando la caja de que guarda en su interior a la fallecida Amelia Pond, para conseguir revivirla.

No se separará de ella nunca.

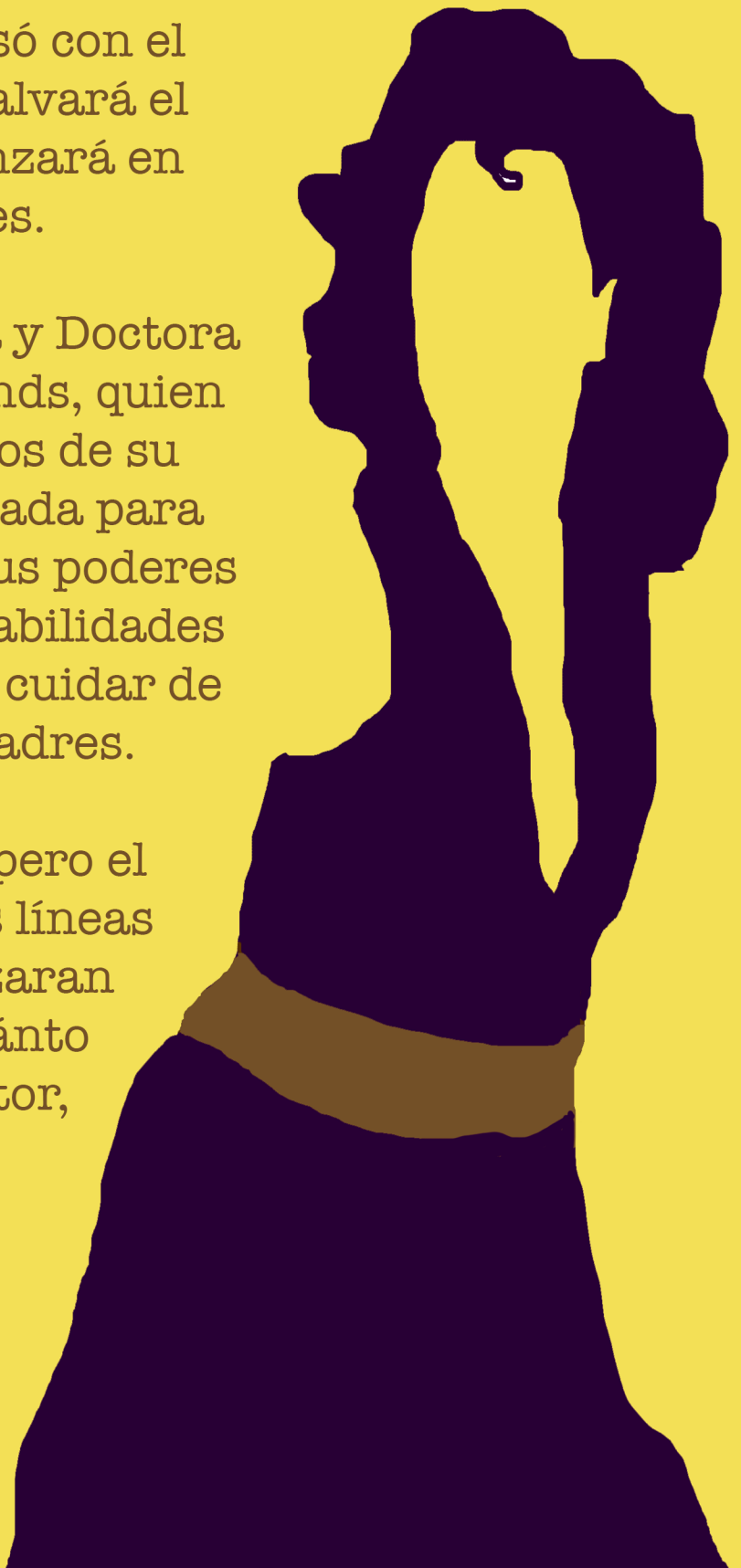


River Song, Melody Pond

Salvó al Décimo, se casó con el Undécimo y le salvó, salvará el espacio-tiempo y alcanzará en edad a sus padres.

La arqueóloga, profesora y Doctora Song es la hija de los Ponds, quien fue robada de los brazos de su madre al nacer. Entrenada para matar al Doctor, usará sus poderes de regeneración y sus habilidades para viajar con el fin de cuidar de su esposo y de sus padres.

Les ama realmente, pero el destino quiso que sus líneas temporales se cruzaran inversamente. Cuánto más sabe del Doctor, menos sabe él de ella.



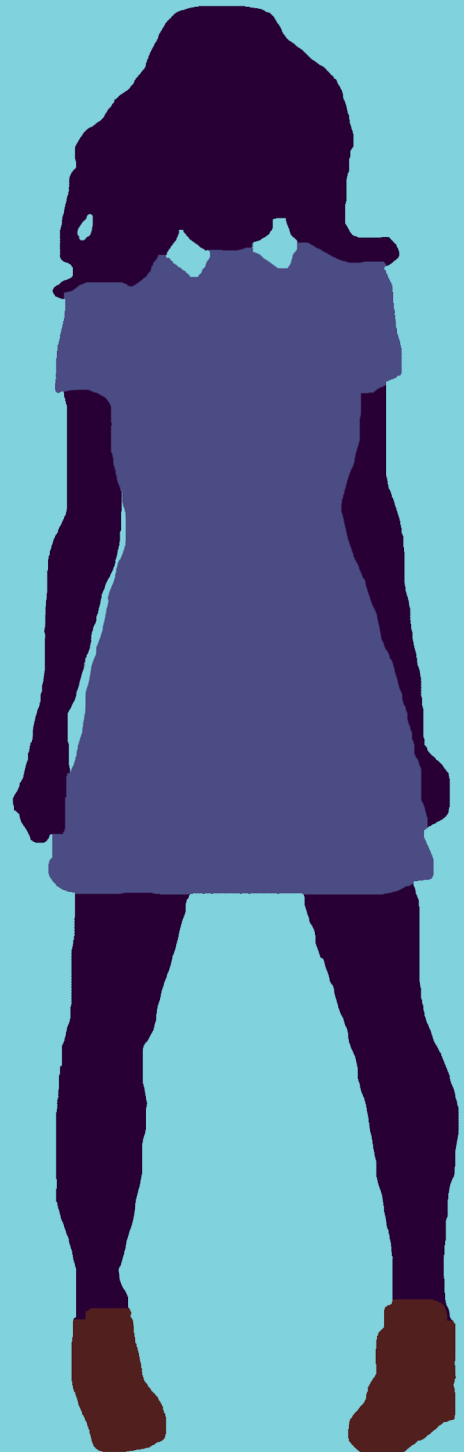
Clara Oswald, la chica imposible

El Doctor la salva y ella muere constantemente, como si su existencia fueran fragmentos en el espacio-tiempo.

Clara salvó a cada una de las regeneraciones del Doctor y dio su vida cada vez por ello, pero hay una cara que no conoce todavía.

Será ella quien acompañe al Doctor, guiada por River Song, en sus viajes más oscuros.

Clara Oswald, Oswin para el ganador, la chica imposible del Doctor.



¡EXTERMINAR!

Los Daleks,
enemigos
naturales de los
Señores del
Tiempo desde
tiempos
inmemoriales,
harán lo posible
por
acabar con el
Doctor y por
declararle la
guerra en
cualquier
momento.

¡Dispárales!



¡NO PARPADEES!

O los Ángeles
llorosos te
tocarán y no
sabrás ni cómo ni
dónde
aparecerás.

Tampoco debes
dejar de mirar a
un Silent,
confesores del
Silencio, pues de
ellos te
olvidarás.

¡Márcate la piel
si les ves!

La orden
religiosa del
Silencio será la
que haga
desgraciados a
los Ponds y
quienes traten de
asesinar al
Doctor en más de
una ocasión.



Los enemigos del Doctor

3.4. LA HISTORIA DE AMELIA POND

LA CHICA QUE ESPERÓ

A lo largo de las encarnaciones del Doctor, han sido muchos los acompañantes, como ya hemos mencionado anteriormente, que han viajado a su lado. Pero uno de los más importantes es, sin duda, Amelia Pond, la chica que esperó.

Pelirroja, descarada e inteligente, Amelia será la mujer guerrera que dé a luz a la mujer del Doctor, a aquella que servirá de guía ante el oscuro camino que el Undécimo atravesará a lo largo de su etapa: una madre coraje, una esposa paciente y luchadora, una amante enamorada, y una fiel amiga, la mejor amiga del Doctor, la única que pasará a ser parte de su familia.

En el Reino Unido de 1996, el viento mecía el columpio de la casa de los Pond. Era de noche cuando la pequeña Amelia - también llamada Amy -, escuchó el ruido que la incitó a salir al jardín en busca de información²⁰. Una cabina de policía azul, de aquellas en las que se podía contactar con la Metropolitana, apareció y de ella salió un hombre, el hombre desharrapado. Amelia, amable y confiada, le abrió las puertas de su casa a aquel muchacho de aspecto destartado, ropas rotas y zapatillas de deporte. Le confió que se encontraba sola, pues su tía, con la que vivía, se encontraba fuera, y le dio varitas de pescado con natillas para cenar - una comida popular entre los *fans* de *Doctor Who*. Amelia aprovechó para enseñarle la grieta que había aparecido en su habitación, por la que podía oír voces y ver luces extrañas, dándole un terrible miedo. El hombre desharrapado le pidió que le esperara cinco minutos y entró en su cabina azul. Amelia esperó en el jardín, con las maletas hechas, y esperó y esperó, hasta 2011. Pues por fallos de cálculo de la TARDIS, apareció en la vida de Amelia doce años después - aunque para él habían pasado cinco minutos -, encontrándose a una joven adulta, a punto de casarse y con muchas dudas en la cabeza. El Doctor, su hombre desharrapado, accedió a llevársela de viaje y a traerla a la mañana siguiente, justo para su boda - aunque al principio él no era consciente de ese hecho.

Amelia pospuso su boda todo lo que le fue posible, por lo que llegó a incluir a Rory Williams, su prometido, en los viajes por el espacio-tiempo. Tras diversas aventuras, Amelia se vio obligada a pasar algunas pruebas del destino, siendo una de ellas la elección entre el amor de toda su vida y

²⁰ *Doctor Who*, episodio 203, "The eleventh hour" (BBC, 2010).

futuro esposo, y el Doctor, aquel ser maravilloso que cayó del cielo cuando más sola estaba y al que esperó durante tantos años solo porque le prometió que volvería a por ella. Amelia, fascinada con este, fue inundada por las dudas, provocando el palpable dolor de Rory en muchas ocasiones. Sin embargo, comprendió que las dudas eran parte del proceso de aceptación de un paso tan importante como el matrimonio, y entendió que, su verdadero amor, no era otro que Rory, siendo el Doctor algo más cercano a un padre, a un hermano o a un amigo²¹. Pero para ser conocedora de esto, Amelia tuvo que ver morir a Rory, quien fue absorbido por la grieta de su cuarto, esta vez aparecida en otro planeta durante otra aventura²². Las razones por las que la grieta aparece o quién o qué las causa son desconocidas, sin embargo, se advierte que borran la existencia de aquel que es atrapado por ellas. Por este motivo, el hecho de que Rory Williams hubiera existido alguna vez solo quedó en conocimiento del Doctor, quien intentó ayudar a Amelia a superar un duelo que ella no sabe que está pasando - pues no recuerda a Rory-, con nuevos viajes. En uno de estos, llegaron a conocer al mismísimo Vincent Van Gogh, el cual quedó prendado de ella y llegó a pedirle sutilmente matrimonio. Pero Amelia lloraba sin saber por qué, a pesar de que el Doctor lo sabía²³.

Envueltos en una emboscada hacia el Doctor en la que sus enemigos pretenden meterle en una caja de materiales pesados con la intención de aprisionarle, Amelia se encuentra con una batalla entre razas espaciales, ubicada en un entorno sacado su propio imaginario²⁴. De este modo, la joven se encuentra con un ejército romano - su época histórica favorita -, encabezado por el mismísimo Rory Williams, quien recuerda haber muerto y haber aparecido, inmediatamente, convertido en un dirigente romano de plástico. Sin embargo, ella, pese a que sigue llorando, no sabe quién es ni recuerda su existencia.

Rory, convertido en *auton*²⁵, es obligado por la conciencia que le dirige a disparar y matar a su prometida, instantes después de que esta logre reconocerle. Por este motivo, Rory la introduce en la caja destinada al Doctor, la llamada Pandorica - el mito de la caja de Pandora era la historia favorita de la Amelia niña -, ya que además de ser la prisión perfecta, la caja no dejaría escapar a su inquilino

²¹ *Doctor Who*, episodio 208, "Amy's choice" (BBC, 2010).

²² *Doctor Who*, episodio 209b, "Cold Blood" (BBC, 2010).

²³ *Doctor Who*, episodio 210, "Vincent and the Doctor" (BBC, 2010).

²⁴ *Doctor Who*, episodio 212a, "The Pandorica Opens" (BBC, 2010); *Doctor Who*, episodio 212b, "The Big Bang" (BBC, 2010).

²⁵ Rory aparece convertido en *auton*, una forma de vida enemiga del Doctor que consiste en un cuerpo de plástico dirigida por una conciencia psíquica denominada Conciencia Nestene. Pese a la dirección de esta, Rory es consciente de su propia identidad y de sus voluntades. Se trata de un personaje ficticio del universo *Doctor Who*.

ni con la muerte, por lo que Amelia sería conservada viva en ella. Rory pasará dos mil años a los pies de esta, como guardián absoluto del bienestar de su amada. Se cuenta que él, ahora conocido como el Último Centurión, movió la inmensa caja en alguna ocasión para protegerla, entre otros eventos, del bombardeo de Londres de 1941. Dos mil años después, en 1996, una Amelia niña guiada por el Doctor logra resucitarla al tocar la caja, pues la única forma de abrirla es precisamente mediante la muestra del propio ADN del inquilino.

La emboscada tiene lugar como resultado de la creencia de que el Doctor es el culpable de las grietas temporales, por lo que se ve obligado a sacrificarse para restaurarlas saltando en una de estas a través de la TARDIS. Como consecuencia es borrado de la Historia del Universo, y el tiempo parece estabilizarse restableciendo los puntos que fueron alterados a causa de dichas grietas. Así, Amelia crece con su familia completa - la cual había sido absorbida en su niñez por la grieta del cuarto sin dejar rastros o recuerdos de ella -, y su de ahora prometido humano, que tampoco recordará nada del Doctor ni de ninguna aventura vivida.

Amelia, despierta en la mañana de su boda, sin terminar de encajar hechos como que fuera a casarse o que sus padres se encontraran allí. Nada tenía sentido, y al fin y al cabo, no tenía sentido que aquello no lo tuviera. Pero el Doctor estaba en lo cierto, pues Amelia era especial, era más fuerte que la memoria del tiempo y del espacio, y su alma guardaba aquellos conocimientos que se intuían borrados. Fue por ello que recordó a Rory.

River Song, una misteriosa mujer que aparecía en algunas aventuras para ayudar al Doctor y a sus amigos y que podía viajar a través del espacio-tiempo, le había dejado un libro muy especial - con forma de TARDIS -, como regalo de bodas. Era alguien que no recordaba, que no sabía quién era, hasta que al intentarlo con todas sus fuerzas lo recordó. En medio de su banquete, y ante la sorpresa y disgusto de todos, Amelia empezó a gritarle al hombre desharrapado que estaba perdiéndose su boda. Los familiares se escandalizaron, pues en este mundo alternativo, y como hiciera su tía en el causado por las grietas, Amelia había pasado por numerosos psiquiatras que intentaron eliminar de su cabeza a este “amigo imaginario”. Pero Rory recordó, y el hombre desharrapado apareció. Nada podía morir si se le recordaba, y los ya convertidos en el matrimonio Pond - a pesar de ser Williams, el Doctor les llamaba así -, lo habían hecho. El tiempo fue restablecido sin los hechos causados por las grietas, sin embargo, el Doctor estaba en él.

El regalo de bodas de este fue un viaje especial de Luna de Miel a través del espacio, un viaje en el que la pareja concibió a su primer hijo. Amelia informa al Doctor de su embarazo ante el miedo de asustar a Rory, ya que la concepción de un niño en un vórtice temporal podría afectar al desarrollo de este²⁶. A pesar de creer posteriormente que no lo estaba, el Doctor advierte en el escáner de la TARDIS que sí y no está embarazada, algo que calló hasta que un día, repentinamente, una Amelia no embarazada se puso de parto²⁷.

Resultó haber sido raptada al inicio de su embarazo y haber sido expuesta a un trance que le hacía creer a ella que estaba en la TARDIS, así como se había configurado una imagen perfecta de ella en la nave para el resto de tripulantes. El Doctor y Rory consiguieron encontrarla pero no pudieron salvar a la niña, quien quedó bajo la custodia de Madam Kovarian, la dirigente de la organización religiosa conocida como el Silencio, con la finalidad de hacer de la niña un arma mortal contra el Doctor²⁸.

Ante la oscuridad que atravesaban los Pond, River Song, la misteriosa viajera del tiempo, revela su identidad como Melody Pond, la hija de la pareja. Melody fue criada por el Silencio para matar al Doctor, ya que al haber sido concebida en un vórtice temporal adquirió algunos poderes propios de los Señores del Tiempo.

De este modo se revela que una Melody niña es obligada a meterse en un traje de astronauta en los Estados Unidos para dispararle al Doctor, siendo atacada por la propia Amelia, que en ese momento no la conocía ni sabía que estaba embarazada²⁹. Llevada a otro punto del tiempo, Melody acaba enferma en la calle, y es instantes antes de morir cuando descubre su poder de regeneración.

Así, Melody se regenera en Mels, la compañera del colegio e instituto de Amelia y Rory, consciente de su identidad y de la de estos. Lo curioso de este hecho es que se crea una paradoja conforme a los Pond: Amelia pierde el poder cuidar y criar a su hija Melody, así llamada en honor a su mejor amiga

²⁶ *Doctor Who*, episodio 214a, "The Impossible Astronaut" (BBC, 2011).

²⁷ *Doctor Who*, episodio 217b, "Almost people" (BBC, 2011).

²⁸ *Doctor Who*, episodio 218, "A Good man goes to war" (BBC, 2011).

²⁹ *Doctor Who*, episodio 214b, "The day of the moon" (BBC, 2011).

Mels, pero acaba continuamente esperando a esta y sermoneándola ante las numerosas travesuras que comete. También es Mels la causante de que sus propios padres estén juntos, ya que Amelia piensa durante toda su adolescencia que Rory es homosexual, ya que no muestra ningún tipo de interés en chica alguna, algo a lo que Mels puede contestar, pues es Amelia la única persona existente en el mundo de Rory Williams³⁰.

Mels, entrenada para matar al Doctor, se ha criado escuchando las historias de Amelia sobre su hombre desharrapado, y soñando despierta y frente a sus padres con su propia boda con este.

Una vez iniciadas las aventuras de los Ponds con el Doctor, Mels consigue conocerle. En este punto de la historia, todos saben quién es Mels aunque ella cree lo contrario, por lo que en cuanto ve al Doctor no duda en intentar matarle. Disparada por un grupo de Nazis -esta aventura se desarrolla en la Alemania de la Segunda Guerra Mundial-, Mels muere y se regenera en la forma de River Song que todos conocían. Al envenenar al Doctor con un beso y casi matarle, pues es el Undécimo ha agotado todas sus regeneraciones, este le revela que algún día será la River que ellos conocen y le revela algo al oído que nunca sabrá nadie. Esta, conmovida y alentada por sus padres, decide usar el resto de sus regeneraciones para salvar la vida del Doctor.

River, convertida en doctora y posterior profesora de Arqueología, vivirá diversas aventuras junto a sus padres y al que llega a ser su marido. Amelia por su parte, es consciente de que no recuperará la infancia de su hija como su madre más que como su amiga y compañera de clase, y afronta que debe dejar vivir a River su vida, pues es una mujer madura y adulta - ya que ha vivido más que ellos a causa de los viajes temporales.

El Doctor, al advertir el constante peligro al que enfrenta continuamente a los Ponds, obliga a estos a quedarse en la Tierra y a llevar una vida normal de casados³¹. Tras dejar las aventuras, Amelia decide abandonar a Rory a sabiendas del deseo de este de volver a ser padre, ya que ella quedó estéril por culpa del Silencio³². Será que al volver a la aventura con el Doctor y su marido que descubra que no puede vivir sin él y decida emprender su papel como *companion* junto a este. Será en su última

³⁰ *Doctor Who*, episodio 219, "Let's Kill Hitler" (BBC, 2011).

³¹ *Doctor Who*, episodio 222, "The God Complex" (BBC, 2011).

³² *Doctor Who*, episodio 226, "Asylum of the Daleks" (BBC, 2012),

aventura que tenga que despedirse para siempre de su familia: del Doctor y de su querida hija. Rory, tocado por un ángel lloroso³³, ha sido enviado sin retorno a los años treinta, por lo que Amelia decide sacrificarse y se deja tocar por el mismo ángel con el fin de vivir su vida con su marido en dicha época³⁴.

Será ella uno de los personajes más importantes en la vida del Doctor, no solo por convertirse en su suegra, si no por ser mucho más que una amiga o acompañante. Amelia se convierte en madre y hermana de este, y demuestra una ferocidad imposible por defender a cualquiera de los miembros de esta pequeña familia que entre los cuatro han creado. Amelia Pond, la chica que esperó, la mujer del Último Centurión, la madre de River Song, la familia del Doctor.

³³ Los ángeles llorosos son enemigos del Doctor, y especialmente de Rory Williams y Amelia Pond. Se trata de una serie de personajes ficticios del universo *Doctor Who* cuya forma es la de una escultura de ángel de estilo gótico. Al contacto con alguien, el ángel enviará a este a un tiempo y lugar desconocido, y la única forma de combatirlos será mediante el contacto visual, ya que avanzan hacia la persona si se les deja de mirar.

³⁴ *Doctor Who*, episodio 230, "The Angels take Manhattan" (BBC, 2012).

4. MARCO TEÓRICO

A lo largo de este apartado se expondrá el resumen de los estudios trabajados, siendo estos: el esquema presentación-nudo-desenlace expuesto por Aristóteles, los paradigmas de guión de Field y Seger, los actantes de Greimas, las esferas de acción de Propp, el viaje del héroe propuesto por Campbell y la aplicación de este al guión que hace Vogler.

4.1. EL VIAJE DEL HÉROE

Todos los viajes surgen de algún punto detonante. Como hemos visto en el anterior apartado, la mayoría de las historias sugieren una estructura similar, incluso la historia de *Doctor Who*, en general; las que se refieren a la vida del Undécimo; así como la que remite a Amelia Pond. Sin embargo, desde un punto de vista mitológico, el sistema se vuelve mucho más complejo.

En 1959, el mitólogo Joseph Campbell publica sus estudios sobre la materia en uno de los libros más importantes sobre ello: *El héroe de las Mil Caras* (1959). Este, y por medio de diversos ejemplos de la tradición folclórica de diferentes países, por medio de cuentos infantiles y mitologías varias, expone el viaje del héroe, un esquema analítico sobre los diferentes puntos de inflexión que atravesaría cualquier individuo a lo largo del camino que concluye con el título de héroe.

El viaje del héroe, desde un punto de vista mitológico, pretende establecer un paralelismo entre las historias contadas a través de él y la simbología oculta en las mismas, las cuales suelen responder al psicoanálisis. Sin embargo, autores como Wundt, rechazan la interpretación simbólica del mito bajo el argumento de que sea imposible que exista un un sistema conceptual tras el estos (Jung, 2010).

4.1.1. BREVE SÍNTESIS DEL VIAJE DEL HÉROE

A lo largo de este apartado, encontraremos conceptos que se verán repetidos constantemente. Estos serán los siguientes³⁵:

³⁵ Estos conceptos han sido elaborados a partir de las lecturas de Vogler (2002), y Campbell (1959).

El mensajero: Es aquel que se le aparece en un momento concreto al individuo y le llama a la aventura. Es posible que este sujeto repita el papel de ayudante en momentos posteriores del viaje, así como que pueda tener otros roles, además de este.

El guardián del umbral: Es aquel que custodia el umbral. De un modo metafórico, será la persona o cosa que haga que el individuo cambie irremediamente el transcurso de su vida. Puede ser el mensajero, un ayudante u otros personajes.

La madre³⁶: Se representa mediante este concepto a aquel personaje, o incluso a una parte del individuo, que colme a éste protección y bondad (representación de la madre buena), así como soledad y recelo (representación de la madre castradora, o la que abandona y prohíbe).

El padre: Se representa mediante este concepto a aquel personaje, o incluso a una parte del individuo, que represente para éste autoridad, respeto, miedo e incluso odio (representación del padre autoritario que ocupa una posición privilegiada ante la anhelada madre).

La Diosa: Es aquel objeto de deseo del héroe, bien sea aquello anhelado, o bien sea realmente la mujer o el hombre al que se aspira desposar.

Dios: El concepto de Dios, aquí remite a la cualidad divina del héroe, aquella que obtendrá cuando sea redimido y alcance su objetivo. No quiere decir esto que el héroe se convierta en algún tipo de divinidad, sino que consigue un estado de equilibrio y universalidad propio de estos.

Los dioses: Cuando se habla de los dioses en plural, el concepto hace alusión a aquellas divinidades dadas por reales en algunas culturas y religiones, es decir, a la acepción popular de la palabra.

4.1.2. ENUNCIACIÓN DE APARTADOS DEL VIAJE DEL HÉROE

1. **La partida:** La llamada del héroe; la aceptación de la llamada; el cruce del primer umbral; el vientre de la ballena.
2. **El camino de las pruebas:** La purificación del yo, el encuentro con la Diosa; la reconciliación con el padre; la apoteosis; la última gracia.
3. **El regreso:** La negativa al regreso; la huida mágica; el rescate del mundo exterior; el cruce del umbral del regreso; la posesión de los dos mundos; la libertad para vivir.

³⁶Los conceptos de la madre y el padre provienen de los estudios del psicoanálisis donde se estudian las relaciones infantiles y adultas entre hijos, madres y padres, llegando a complejos elementos como el complejo de Edipo. En síntesis, los conceptos aquí escogidos por Campbell remiten a un estudio - desarrollado en *El héroe de las mil caras* (1959: 10-22), en el que se explica cómo el hijo debe abandonar el estadio infantil donde está protegido por la madre, para alcanzar el adulto, enfrentándose al padre y convirtiéndose en él, es decir, en un adulto que podrá ser padre de su propia familia, así como en la mujer del padre, en el caso del héroe femenino.

4.1.3. LA PARTIDA

El viaje del héroe consta de tres etapas, según el planteamiento establecido por Campbell (1959: 34-136). La primera de estas, *la partida*, cuenta con cinco puntos que el héroe debe atravesar antes de abarcar la segunda etapa.

Nota: A lo largo de este apartado, “el viaje del héroe”, así como en el apartado equivalente en el análisis, “el viaje del Doctor”, encontraremos la palabra “individuo” para el sujeto susceptible de convertirse en el héroe, así como, posteriormente, este será nombrado como “héroe”, únicamente cuando haya alcanzado dicho objetivo.

El individuo se encuentra en un estatus constante a lo largo de su vida o de un periodo de esta. Una alteración, fortuita o no, detona la denominada partida, configurándose como el primer punto de esta etapa: *la llamada a la aventura*. Es el inicio de todo, aquello que hace saltar las alarmas en la vida de aquel que devendrá en héroe. Esta llamada a la aventura comenzará por la aparición del mensajero, el heraldo que aparecerá bajo cualquier forma, como presagio de vida o de muerte, anticipando esta transformación del individuo en héroe. Para alcanzar esto, y como se explicará en apartados posteriores, el heraldo será presagio del salto del umbral que el individuo deberá llevar a cabo, el rito donde una parte del individuo, o su totalidad, muere, y otra renace.

El segundo punto sería *la negativa al llamado*. Al no atender la llamada del heraldo, la aventura se convierte en negativa. Por sí mismo, el individuo, probablemente aterrorizado, concebirá su nuevo destino como un terrible tormento, y, por tanto, necesitará de alguien o de algo que le empuje hacia ello y necesitará ser salvado, pues se habrá convertido en víctima de su propio destino. De este modo, Campbell afirma que lo único que podrá hacer en esta ocasión será crear problemas para sí mismo y esperar la hora de su desintegración, configurándose de este modo, un individuo cobarde y asustado (1959: 41).

El individuo comienza a darse cuenta de que debe aceptar dicha llamada, y admitir con ello que es el Dios que debe destruir su propio *ego*, y que, por tanto, deberá abandonar la zona de confort en la que se escuda, el terreno infantil donde idealiza todo. Sin embargo, desorientado y atormentado por la creación, probablemente generada por su propia imaginación, de ese terrible destino, el individuo

tratará de aferrarse a ello y luchará por quedarse inmóvil en este estado infantil, llegando al fracaso inmediato.

El tercer punto será *la ayuda sobrenatural*, la cual llegará a todos, hayan rechazado o no la llamada. El primer encuentro será con una figura protectora que proporcionará al individuo objetos y conocimientos que le ayuden a sobrepasar el umbral, siendo, precisamente dicha figura, la representación de la encarnación de su destino. Esta figura se representa en calidad de actante como el ayudante y se desarrolla como paternal y maternal a la vez, así como también, al mismo tiempo, peligroso y protector. La llamada, por tanto, será la primera anunciación del acercamiento de este protector - pues puede ser el mismo mensajero-, quien hace el papel del salvador en aquellos que no respondieron a la llamada. A pesar de la huida, todo aquello que el individuo conocía hasta la aparición del heraldo se verá truncado y se sentirá entonces vacío y sin sentido. Y no será hasta ese punto que no pueda el individuo ignorar más la llamada.

El siguiente paso se denomina *el cruce del primer umbral*. Ante la entrada de este, uno o varios guardianes esperan posibles amenazas, quedando tras ellos la oscuridad y lo desconocido, tanto para el guardián como para el futuro héroe. En cualquier caso, el peligro se advierte en ambos sentidos, siendo la sola presencia de cualquiera de ellos un signo de alarma y prohibición, pues el individuo no debe pasar y el guardián no debe dejar entrar.

Así, son numerosas las culturas y religiones que han establecido sus guías a través del temor, de la enseñanza de que uno debe quedar entre los límites establecidos y no proparar estos, para no ser maldecidos de algún modo. Suelen ser terrenos frondosos o desérticos, mares desconocidos o lugares extraños los que sirven para alimentar todos estos terrores inconscientes. Tampoco debe sacarse a dicho guardián de esos límites indicados, pero será de la única forma posible, el atravesar dichos límites, que el individuo pueda pasar, vivo o muerto, a la nueva zona a explorar que se advierte, como fruto de los temores inculcados, llena de demonios y otras fuerzas mágicas. Estas solo podrán ser derrotadas por el individuo, quien entonces podrá pasar, vivo o muerto, pero liberado de su *ego*, al siguiente punto de su viaje.

El último de los puntos en esta primera etapa es la denominada como *el vientre de la ballena*. Una vez el individuo ha pasado con éxito el umbral mágico, se espera de él un renacimiento, el cual

queda simbolizado en la imagen del vientre. De este modo, el individuo que ha luchado contra sí mismo y todos sus miedos, ha enfrentado a los demonios que esperaban en el umbral y en las tierras inhóspitas que inmediatamente le esperaban, ha tenido que matarse, que aniquilarse, que abandonar su aferramiento infantil y dar paso a un nuevo individuo, de nuevos valores, que se mantiene con vida por el recuerdo de quién y qué es. El vientre de la ballena representa ese momento donde se encuentra su metamorfosis, donde muere y renace, simbolizando con su transformación la renovación del mundo.

4.1.4. EL CAMINO DE LAS PRUEBAS

Es ahora, tras haber pasado el primer umbral, que comienza la segunda etapa de su viaje. Esta, a su vez, se abrirá con el punto *el camino de las pruebas*, en que el ahora regenerado individuo será probado en diversas ocasiones, empresa para la que contará con la ayuda de algunos agentes. Será en este camino que encuentre los restos de otros héroes que no tuvieron fuerza para afrontar su renacimiento.

La purificación del yo llega cuando el individuo abandona su *yo* infantil, y todo aquello que aluda a su mundo ordinario, así como cuando reprime sus sentimientos. Así, abandona el orgullo y se somete en este momento de la purificación del yo, y afirma y consiente que tanto él como su opuesto son el mismo, aceptándose a sí mismo entero. A partir de que esto ocurra, las batallas con los demonios externos serán ineludibles, y es ahora que comienza un sinfín de guerras y que acumula ciertos triunfos.

El segundo de los puntos de esta etapa será el *encuentro con la diosa*, la última aventura, en la que todos los demonios habrán sido derrotados y donde tiene lugar el matrimonio del individuo y la Reina Diosa del Mundo. Esta “Reina Diosa del Mundo”, “la Dama de la Casa del Sueño”, la madre, la esposa, la amante, la amiga, se conforma como la meta a la que aspiran todos los héroes: representante de todo lo anhelado, la encarnación de la perfección, la garantía de que al final del camino el ya héroe encontrará lo que consideraba perdido. Es aquella que guarda en su vientre a la misma Tierra y al mismo Universo, la creadora del mundo y de sus criaturas, la madre virgen. Sin embargo, también puede ser recuerdo de aquello que le hizo daño, la madre ausente; la deseada y

prohibida que alienta al complejo de Edipo; la madre castradora; la madre que castiga. Ella trae la vida a lo que va a nacer y la muerte a lo que va a morir, es a la vez el vientre y la tumba.

El individuo descubre en *el camino de las pruebas* al denominado por Campbell como “su propio ser insospechado” (1959: 67), aquella contraria versión de sí mismo que verá reflejada en otros, y que necesitará vencer para no ser vencido. Y será en este matrimonio, que el individuo debe ver a su Reina Diosa en sus dos partes por igual, liberándose así de todo lo infantil y orgulloso que en su corazón resida, pues es probable que este sea precisamente su opuesto, su ser insospechado, siendo entonces necesario que asimile tales hechos para proseguir con su camino.

Ella, que representa todo aquello que se puede conocer y a lo que solo el individuo tiene acceso, adoptará diferentes formas para guiarlo e impulsarlo cuando no avance. Este matrimonio será la prueba definitoria del héroe, el momento crucial que decide si gana el premio o es derrotado, el momento en que aniquila a su ego aceptándose a sí mismo o el momento en el que este le vence por completo. Si obtiene su premio, si el héroe se proclama como dueño de la Reina Diosa y de sí mismo, adquiere también el dominio sobre la vida. Pero tendrá que asimilar también que en las dos caras de sí mismo, en las dos caras de su Diosa, se encuentra la madre negativa, a la que debe poseer, y el padre autoritario, con el que debe intercambiar su posición.

Este punto, denominado como *la mujer como tentación*, expone que las pruebas han significado la crisis a través de la que el individuo asumirá que se ha convertido no en otro más que en sus padres. En esta vuelta al sentimiento primero se generan, más que nunca, su ignorancia y confusión. Al fracasar en este viaje, se generan guerras y conflictos como resultado de la ignorancia. Así, el individuo tendrá que cuestionarse y dar respuesta a sus preguntas. Pero será consciente entonces de que aquellos errores que se pensaron de otros son suyos, generando la experiencia de la repulsión, que caerá siempre sobre la mujer, sobre el opuesto que pensó que era otro y que no es más que él. Ahora el matrimonio que fue victoria se ha convertido en toda una derrota, ahora la “Reina Diosa del Mundo” es “la Reina del Pecado” (Campbell, 1959: 75).

El cuarto punto de esta etapa responde a *la reconciliación con el padre*. El individuo, atormentado por el pecado de la mujer, encuentra que aquello que le ha generado rechazo no era tan horrible. Pues al darse cuenta de que ha sido él todo el tiempo, entiende que debe eliminar la idea del doble

monstruo que él mismo ha creado con la ayuda de la madre protectora, de la luz que siempre hubo en él, y será quien le dará la fuerza para soportar la prueba.

Ahora, tras haber abandonado su mundo ordinario, dominado por la madre y por todo aquello que él consideraba conocido y amable, consigue pasar el primer umbral y todas las pruebas; intentará ahora ocupar el lugar del padre, aquel que le inició en este viaje.

El quinto punto de esta etapa se denomina *apoteosis*. El individuo que consigue atravesar los terrores de su ignorancia, llega al estado divino. Ahora él sostiene al mundo, él es todas las cosas, y ahora todos pueden ser él, su nombre o su imagen significa para esos promesa de ayuda. Todas las criaturas son susceptibles de tener su ayuda, no importa quién sea o qué condición tenga. Lo que se comprendía como tiempo y eternidad ahora se revela como lo mismo, la eternidad y la muerte; y se expone ahora, ante el umbral de seguir adelante hasta el final del tiempo infinito: “la eternidad que se convierte en tiempo, la división de uno en dos y luego en muchos, así como la generación de vida nueva a través de la conjunción de los dos. Esta imagen está al principio del ciclo cosmogónico, y se encuentra con igual propiedad al terminar el héroe su jornada, en el momento en que la muralla del Paraíso se diluye, se encuentra y se recuerda la forma divina; y se recobra la sabiduría”. Ellos son la misma cosa (Campbell, 1959: 91).

El último punto de este apartado será *la gracia última*. El momento en el que los Dioses, los padres, o aquella autoridad imperante reconozcan la victoria del matrimonio con la Diosa, el instante en el que confirmen la experiencia, la revelación o le den el objeto mágico como premio por su transformación y nueva comprensión. Son los dioses y las diosas los guardianes del elixir que solo darán a los aprobados, pero su cautela, arrogancia o severidad podrán impacientar a un individuo que buscará su recompensa a través de la guerra o el engaño. Para el individuo que no obtiene su premio en el momento deseado, los dioses se presentan como enemigos, y es por ello que decide matarlos o atacarles de algún modo, creyéndose el salvador del mundo.

Al pasar un umbral tras otro, al eliminar diversos enemigos, el héroe se siente más alto, con más autoridad que aquellas que debían otorgarle un premio, y su alzamiento llega hasta el cosmos, y luego al vacío, donde se encuentra, lo conocido y lo desconocido, la esfera que lo trasciende todo. El

individuo se ha aniquilado de nuevo y no ha intercambiado su lugar con el padre, demostrando de nuevo ignorancia y su derrota.

4.1.5. EL REGRESO

Al concluir el viaje, el héroe debe volver con su trofeo al mundo ordinario, pues “la norma del monomito” expone que el héroe debe traer al mundo ordinario dicho premio, con el que reparta sabiduría y genere la renovación de la comunidad. Pero esta responsabilidad es grande, por lo que muchos individuos la rechazarán escogiendo quedarse junto a su Reina Diosa y sus comodidades (Campbell, 1959: 113).

Por tanto, dos opciones son posibles en este contexto. La primera de ellas reside en el hecho de que el héroe se ganó la gracia de los Dioses y fue enviado al mundo ordinario apoyado por todas las fuerzas sobrenaturales de este. Por el contrario, la segunda se da en el caso de que el trofeo ha sido obtenido pese a la oposición de su guardián, siendo, entonces, el camino de vuelta una persecución sin igual.

Denominada como *la huida mágica*, el individuo debe correr abandonando sus propios objetos, plantando tras de sí obstáculos y sorteando aquellos que se le vienen encima. Se trata de un momento en el que se define de nuevo, un momento en el que descarta ocupar el lugar del padre, en el que se aferra a su ego. Y será necesario, incluso, que el individuo sea ayudado por el mundo, lo que se conoce como *el rescate del mundo exterior*. Pero pese a que el individuo haya caído de nuevo en su ignorancia, su inconsciente está preparado y le hace renacer de nuevo, obligándole a perder el ego. Es la crisis final, la conciencia de saber que tras todas las batallas ganadas en el camino, uno debe volver al mundo ordinario. Debe enfrentarse a su sociedad, a su mundo ahora vacío y sin sentido, con el elixir ganado, el que aniquila el ego, y aguantar las dudas, resentimientos y la incomprensión de todos aquellos que allí han seguido viviendo. Este enfrentamiento es denominado *el cruce del umbral del regreso*.

En este punto convergen el mundo ordinario y el mundo divino, opuestos e incompatibles. Pero es la clave de todo el hecho de que ambos reinos son solo uno, pues es el mundo divino un punto olvidado del nuestro, y en la exploración de este el héroe concluye su hazaña, en el hecho de haber encontrado

los valores perdidos en el mundo ordinario, en la recuperación de su importancia. La conciencia de la otredad y la superación de los miedos hacen que las sombras se conviertan en luz a lo largo del viaje, y el don, el regalo traído de las oscuridades, se consume rápidamente, creando la necesidad de que otro héroe - o tal vez él mismo -, concluya una nueva regeneración de sí mismo o del mundo. Será la última tarea del héroe hacer que este trofeo dure lo máximo posible antes de que caiga en el olvido del tiempo.

Pero será una tarea harto difícil, pues tendrá que aceptar como real ese mundo ordinario que ha superado en el divino, aceptar que es el mundo válido, el mundo donde viven los seres no divinos, y tendrá que mantener aquí el conocimiento cósmico, en el lugar donde la ignorancia y el dolor terrestre invaden los sentidos. Será para él más sencillo huir de la escena y regresar a la *tierra bendita*, donde todo parece cobrar sentido, así como aislarse en sí mismo como evasión del mundo ordinario, una vacilación de su espíritu que puede inducirle a fracasar. Así, “el héroe que regresa, para completar su aventura debe sobrevivir al impacto del mundo” (Campbell, 1959: 130).

Para conseguir esto, el héroe tendrá que alcanzar el equilibrio de la denominada *posesión de los dos mundos*. Es decir, si el héroe llega a poder vivir en el mundo ordinario con la perspectiva del divino, consiguiendo que ambos mundos se toquen en su conocimiento sin contaminar las reglas de cada uno, habrá dominado dicho equilibrio. Será solo entonces que obtenga la *libertad para vivir*; ese momento en el que se revela el resultado del viaje y su regreso, donde el individuo puede inventarse una historia en la que él está exento de los males de otros, siendo víctima de todos estos, llevándose a sí mismo al error en su comprensión, ya incluso en su entendimiento del mundo. Así, el sentido de este viaje será el de reconciliar al individuo con el universo, haciéndole reconocer las verdades de la vida y los secretos de su psique. Habiéndolo conseguido, habiendo finalizado el viaje, habiendo dominado los dos mundos, el héroe es un hombre nuevo, el triunfo del presente y el sin miedo del futuro: un hombre liberado de sus demonios, un hombre libre.

4.2. APUNTES DE VOGLER SOBRE EL VIAJE DEL HÉROE

Para Christopher Vogler, “el héroe más admirable es aquél que niega su papel heroico tanto como puede, como Mad Max, que evita aceptar cualquier responsabilidad que no le atañe directamente” (2002: 20). Y es que según cuenta en *El viaje del escritor* (2002), el viaje del héroe ha

sido duramente criticado por explicar en su esencia, propaganda para atraer a la juventud a alistarse en el ejército y luchar por la gloria de la muerte sin sentido (2002: 14). Sin embargo, el héroe representa mucho más que al guerrero, pues será el cobarde, el astuto, el inteligente o el torpe aquel que encaje con el perfil protagonista, así como tantos otros. Será aquel que luche, sí, y aquel que traiga la paz y la sabiduría, el amor y otras infinitas posibilidades.

Por otra parte, el viaje presenta problemas de género, al ser una teoría masculina, con una escasa relevancia femenina y muy diferente en el caso de su aplicación. Así, el hombre necesita superar obstáculos y llegar a alguna meta, mientras que en el viaje femenino todo se reduce a la construcción de la familia y a la belleza.

EL VIAJE DEL HÉROE

Confirmando las teorías de Campbell, Vogler afirma que cada historia es susceptible de ser reducida a un esquema concreto que siempre comienza con “una suerte de viaje” (2002: 45). En la partida, el individuo deja su zona de confort para acabar en un mundo de desafíos, siendo este un viaje real o un viaje metafórico que confluye en un cambio espiritual en el individuo. De este modo, en cualquiera de los casos, todos los viajes mantienen este viaje interior que hace que el individuo crezca, sufra y cambie; sentimientos y situaciones que, según Vogler (2002), también ayudan a que el público quede impresionado con la historia. Para conseguir esto, el autor explica que debe ponerse en escena al individuo en su mundo ordinario en primer lugar, para crear con ello un contraste entre los dos puntos del viaje.

En la llamada a la aventura, el individuo se enfrenta a una prueba o problema que debe resolver, y una vez sea llamado, coincidiendo con Campbell (1959: 39), ya no podrá obviarlo y quedarse estático en su mundo ordinario. En este punto se establecerán las reglas del juego, se definirá el objetivo del individuo, pudiendo incluso expresarse todo en forma de pregunta: ¿lo conseguirá?, ¿volverá sano y salvo?, etc.

El rechazo de la llamada se da como fruto del miedo. Aquí, podemos ver cómo el futuro héroe es reticente a cruzar el umbral al presentar este el mayor de sus miedos: el miedo a lo desconocido. Se

trata de un punto donde el individuo puede echarse a atrás en su aventura, por lo que necesitará de algo o alguien que le empuje, sea esto una persona, una ofensa, una provocación o las mismas circunstancias.

Vogler habla de la figura del mentor en este punto, un personaje que tenga que enseñar al futuro héroe, siendo uno de los temas comunes de la mitología. El mentor preparará al individuo para enfrentarse a lo desconocido, guiándole mediante consejos o con la ayuda de artilugios. Sin embargo, no acompañará al individuo hasta el final del viaje, pues este debe enfrentarse a sus miedos solo (2002: 50).

Al acceder el individuo a aceptar la llamada y comprometerse con ello a la aventura, este se posiciona por primera vez en *el mundo especial de la historia*, y lo hace a través del *primer umbral*. Aquí comienza la historia en sí y se posiciona como el punto que separe el primer acto del segundo en una estructura que recoja, *grosso modo* el siguiente esquema (Vogler, 2002: 50):

1) *El héroe se decide a actuar.* 2) *La elección en sí misma.* 3) *Las consecuencias que derivan de la acción.*

Una vez pasado esto, el individuo enfrentará a nuevos retos y pruebas, encontrando aliados y enemigos. Será al final de este viaje que se llegue al lugar de máximo peligro, a menudo ubicado bajo tierra, siendo el sitio donde se encuentra el objeto o meta. Una vez enfrente el individuo aquí sus temores, cruzará el segundo umbral, habiéndose parado previamente ante sus puertas, donde se planea la estrategia a realizar. Finalmente, en una etapa denominada por Vogler como *la Odisea*, o *el Calvario*, el individuo debe enfrentarse con su mayor miedo, se enfrenta a la posible muerte, a la batalla, creándose en este punto el momento de mayor tensión de la historia. Será entonces que el individuo deba morir o, al menos, parecerlo, para renacer en el momento, aquel en el que “mana la magia del mito heroico” (Vogler, 2002: 54). Debido a que hemos participado en mecanismos de identificación con el personaje a lo largo de todo el viaje, este punto se nos presenta como un punto crítico y será su renacimiento nuestra mayor euforia. Vogler compara esta prueba con el rito de las “ceremonias de tránsito”, donde se fuerza al iniciado a tener una experiencia cercana a la muerte, permitiéndosele, posteriormente, la resurrección ya como miembro del grupo.

Así, “el héroe de cualquier es historia es un iniciado al que le son revelados los misterios de la vida y la muerte” (Vogler: 2002, 24).

Una vez alcanzada esta etapa, el héroe obtiene su recompensa, sea esta el conocimiento, la experiencia o un objeto en sí. En este momento también se pueden resolver conflictos con seres importantes en la vida del héroe, como algún progenitor o con el sexo opuesto que, desde su punto de vista, puede presentarse como figuras cambiantes o arquetipos del cambio, ya sea en forma, edad, etc., como resultado de la confusión que este pueda producir en el héroe (Vogler, 2002: 55).

En el camino del regreso surgen las últimas aventuras y pruebas. A punto de entrar en el tercer acto, el héroe se encuentra con las consecuencias de haber llegado hasta ese punto, de haberse enfrentado con el mal y en el caso de no haberse reconciliado con dichos seres importantes, estos podrían volverse en su contra. En este momento le urge la necesidad de volver al mundo ordinario y para conseguirlo deberá purificarse llevando a cabo una nueva resurrección. Es un segundo momento ante la vida o la muerte, el último examen y la prueba definitiva que hará que la transformación del héroe se vea concluida. Una vez este momento es superado y regresa al mundo ordinario, el héroe deberá volver con el elixir, el premio del viaje, algo material o simbólico, una experiencia o un aprendizaje que transmitir al resto.

Así, el viaje del héroe puede experimentarse en otro orden o con la supresión o añadidura de nuevas etapas, en las que el individuo madura y se transforma en héroe.

4. 3. EL MODELO DE PROPP

Las funciones del cuento y las esferas de acción son establecidos por el analista de cuentos rusos Vladimir Propp. Para este, los personajes de una obra concreta se pueden agrupar por funciones, así como estas quedan agrupadas por esferas, con el fin de sistematizar el esquema de todas las obras posibles, las cuales se resumen en una misma. De este modo, podríamos decir que Propp crea un esquema propio del viaje del héroe.

4.3.1. FUNCIONES DEL CUENTO: EL VIAJE DEL HÉROE

I. **Uno de los miembros de la familia se va de casa.** Ya sea un adulto, una persona joven o la muerte de los padres.

II. **Recae sobre el protagonista una prohibición.** Ya sea una prohibición en sí o una orden.

III. **Se transgrede la prohibición.** Entra un personaje nuevo: el agresor del protagonista.

IV. **El agresor intenta obtener noticias.** Se da un interrogatorio.

V. **El agresor recibe informaciones sobre su víctima.**

VI. **El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.** Ya sea por medio de la persuasión, con medios mágicos o usando la violencia.

VII. **La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar.** El protagonista se deja convencer, y en este caso, si ha transgredido la prohibición primera, la proposición engañosa del agresor es aceptada. En otros casos, el protagonista sucumbe a los medios mágicos o facilita sin querer el trabajo del agresor.

VIIIA. **El agresor daña a uno de los miembros de la familia.** Por raptó, robo, destrucción, daño físico, extorsión, expulsión de alguien, embrujo, da la orden de matar, asesina, genera una situación, encierra a alguien, obliga a alguien a casarse con él, amenaza con canibalismo, atormenta, declara la guerra.

VIIIB. **Algo le falta a uno de los miembros de la familia.** Carencia de un compañero, necesidad de un objeto: mágico, concreto, racional (dinero, medio de vida...).

IX. **Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia. Se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir.** “Se le lanza una llamada de socorro. El héroe se va de casa. Se difunde la noticia de su desgracia. El héroe es expulsado. El héroe que ha sido condenado a muerte ahora es liberado en secreto. Se canta por una muerte para dar a conocer la desgracia” (Propp, 2011: 47).

X. **El héroe buscador acepta o decide actuar.**

XI. **El héroe se va de su casa.**

XII. **El héroe sufre una prueba, cuestionamiento, ataque, que le prepara para la recepción del auxiliar mágico.** “El donante hace que el héroe pase por una prueba. El donante saluda y pregunta al héroe. Un moribundo o un muerto le pide al héroe que le haga un servicio. Un prisionero pide al héroe que le libere. Alguien le pide gracia. Dos personas discuten y le piden al héroe que reparta el

botín. Otras peticiones. Un ser hostil intenta aniquilar al héroe. Un ser hostil lucha con el héroe. Se le muestra al héroe un objeto mágico y se le propone un intercambio” (Propp, 2011: 50).

XIII. El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante. “El héroe supera (no supera) la prueba. El héroe responde (no responde) al saludo del donante. Hace al muerto (o no hace) el servicio pedido. Libera al prisionero. Perdona al animal que se lo pide. Hace el reparto y reconcilia a los que regañaban. El héroe realiza cualquier otro servicio. El héroe se salva de los ataques que se le dirigen haciendo que los medios que emplea para atacarle el personaje hostil se vuelvan contra él mismo. El héroe vence (o no vence) al ser hostil. El héroe acepta el intercambio, pero después utiliza la fuerza mágica del objeto contra el donante” (Propp, 2011: 52).

XIV. El objeto mágico pasa a disposición del héroe. “El objeto se transmite directamente. El objeto se halla en un lugar indicado. El objeto se fabrica. El objeto se vende y se compra. El objeto cae por azar en las manos del héroe (lo encuentra). A veces el objeto aparece espontáneamente. El objeto se bebe o se come. Se roba el objeto. Diferentes personajes se ponen a disposición del héroe” (Propp, 2011: 53).

XV. El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda. El protagonista se desplaza por agua, tierra o aire; o bien es conducido, se le indica el camino, o bien sigue rastros de sangre o de otros elementos.

XVI. El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.

XVII. El héroe recibe una marca. O bien se le queda una marca en el cuerpo o se le da un objeto, tipo anillo, que represente una marca.

XVIII. El agresor es vencido. Es derrotado, muerto o expulsado.

XIX. La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. El objeto de la búsqueda se consigue o bien mediante la fuerza o bien mediante la astucia. El objeto de las búsquedas es capturado por varios personajes a la vez y sus actuaciones se suceden con mucha rapidez. El objeto de la búsqueda es capturado mediante una trampa. La obtención del objeto buscado es el resultado inmediato de las acciones precedentes. El objeto buscado es obtenido inmediatamente por medio del objeto mágico. La utilización del objeto mágico suprime la pobreza. El objeto de la búsqueda es cogido en el transcurso de una caza. El personaje embrujado vuelve a su ser normal. El muerto resucita. El prisionero es liberado (Propp, 2011: 62).

XX. El héroe regresa.

XXI. El héroe es perseguido. “El persecutor vuela siguiendo al héroe. El persecutor reclama al culpable. Persiguiendo al héroe, éste se transforma sucesivamente en varios animales diferentes, etc.

El perseguidor se transforma en objeto atrayente y se coloca en el camino por donde debe pasar el protagonista. El perseguidor intenta matar al héroe” (Propp, 2011: 65).

XXII. El héroe es auxiliado. “Es llevado por los aires. El héroe huye poniendo obstáculos en el camino de sus perseguidores. En el transcurso de su huída, el héroe se transforma en objetos que le hacen irreconocible. El héroe se oculta en el curso de su huída. Se oculta en una forja. Se salva transformándose durante su fuga en animales, piedras...” (Propp, 2011: 66).

XXIII. El héroe llega de incógnito a su casa o a la comarca. “Dos posibilidades:

1. El regreso del héroe a su casa. Se detiene en casa de un artesano --orfebre, sastre, zapatero-- y regresa a su casa como aprendiz. 2. Llega al palacio de un rey extranjero, se enrola en las cocinas como cocinero o en el ejército como palafranero. También a veces se encuentra una simple llegada” (Propp, 2011: 68).

XXIV. Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas.

XXV. Se propone al héroe una tarea difícil. “Prueba de comer y beber. Prueba del fuego. Prueba de las adivinanzas. Prueba de la elección. Prueba de fuerza, de astucia, de valor. Prueba de paciencia Prueba de fabricación. Otras pruebas” (Propp, 2011: 69).

XXVI. La tarea es realizada.

XXVII. El héroe es reconocido.

XXVIII. El falso héroe o el agresor, el malvado queda desenmascarado.

XXIX. El héroe recibe una nueva apariencia. Recibe una nueva apariencia gracias al auxiliar, construye un palacio, o tiene nuevos ropajes.

XXX. El falso héroe o el agresor es castigado.

XXXI. El héroe se casa o asciende al trono. A veces se casa, y consigue o mantiene un reino, incluso ganando una compensación económica. O se casa y pierde a su pareja. O simplemente tiene un nuevo reino sin casarse.

4.3.2. ESFERAS DE ACCIÓN

(Propp, 2011: 91-93).

Agresor: La fechoría, el combate, luchas y persecución con el héroe.

Donante o proveedor: “Preparación de la transmisión del objeto mágico” y que este esté a disposición del héroe” (Propp, 2011: 91)

Auxiliar: “Desplazamiento del héroe en el espacio, la reparación de la fechoría o de la carencia, el socorro durante la persecución, la transfiguración del héroe” (Propp: año, 91).

Princesa, o personaje buscado; y su padre: le impondrán al héroe tareas, descubrirán al falso héroe, reconocerán al verdadero, castigarán al agresor. La princesa se casará con el héroe.

Mandatario: El envío del héroe.

Héroe: Partida, reacción ante el donante, matrimonio. Siendo héroe buscador y héroe víctima.

Falso héroe: Partida, reacción ante el donante negativa, pretensiones engañosas.

Estas esferas serán expuestas según Propp (2011) en tres posibilidades:

1. *La esfera de acción corresponde exactamente con el personaje.*
2. *Un único personaje ocupa varias esferas de acción.*
3. *El caso contrario: Una única esfera de acción se divide entre varios personajes.*

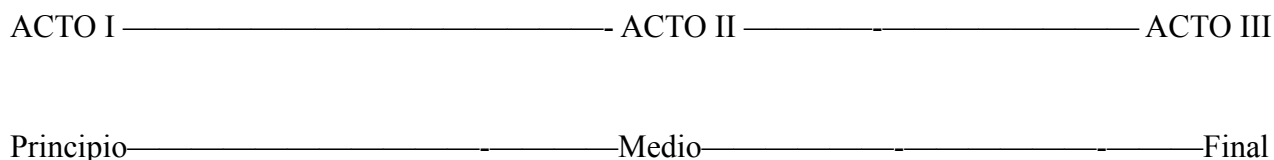
4.4. ARISTÓTELES Y LOS PARADIGMAS DE GUIÓN DE FIELD Y SEGER

INTRODUCCIÓN - NUDO - DESENLACE

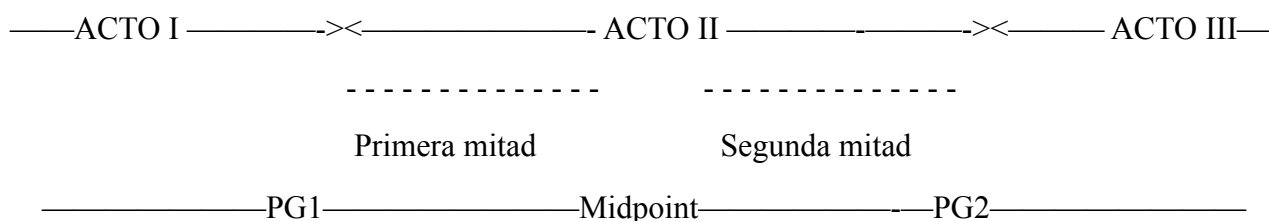
Son infinitas las maneras en las que una aventura empieza, sin embargo, al final, todos los héroes escogen, más o menos, el mismo camino. El esquema “introducción - nudo - desenlace” es el primero que aprendemos cuando comenzamos a construir historias en edades tempranas, ya sea al contar un cuento o al contar una anécdota escolar. “¿Y qué pasó entonces?”, es la pregunta que suele acompañar a estas épicas narraciones de un niño por parte de su interlocutor. Conforme avanzamos y perfeccionamos nuestros relatos, la estructura argumental de estos se vuelve más compleja.

Introducción—————Nudo—————Desenlace

De Aristóteles a Syd Field, hemos conocido a numerosos gurús del relato y el guion que han establecido diferentes esquemas y paradigmas. Ya en sus estudios, Aristóteles propone la división del relato en tres actos, donde acontece la estructura anteriormente citada: Principio - Planteamiento - Introducción, para el primer acto; Medio - Desarrollo - Nudo - Confrontación, para el segundo; y Final - Desenlace - Resolución, para el tercero (Aristóteles; citado en Bobes, 2010: 57-58).



El paradigma de Syd Field, guionista estadounidense, detalla el momento preciso en un guion en el que debe aparecer el esquema anterior. Es decir, dividiendo una historia en tres actos, se genera un primer acto que acoge un planteamiento; un segundo acto con una “confrontación”, que se divide a su vez en dos mitades donde se condensa el contexto dramático; y un tercer acto final, donde se da la “resolución” y final de la obra. Sin embargo, para el gurú del guion, lo más importante son los puntos de giro, o *plot points*³⁷, que pese a darse a lo largo de toda la obra, únicamente destacan en importancia los conocidos como “primer punto de giro”, justo antes de empezar el segundo acto; y “segundo punto de giro”, justo antes de acabar este. También añade el concepto de *midpoint*, como el punto medio del segundo acto (Field, 2005).



³⁷ Se denomina *plot point* al punto de giro de un guion, aquel que conforma un momento de inflexión para la historia. “A particularly significant part of the plot of a work of fiction, especially a film or television drama”. *Oxford Dictionary*, 2016.

La segunda pareja viene del discurso clásico del EMISOR-RECEPTOR: DESTINADOR y DESTINATARIO. El primero de estos será el motivo del SUJETO para conseguir su OBJETO; por su parte, el DESTINATARIO, será aquello que reciba los beneficios o males de la consecución del objetivo del héroe. En esta categoría se exponen estos actantes como vinculados al saber, que controla los deseos y valores.

La tercera pareja se forma por el AYUDANTE y el Oponente. El primero de estos será aquello que contribuya a que el SUJETO consiga el OBJETO; y el segundo, el que lo dificulta. El vínculo que les mantiene unidos es el eje del poder, y son estos dos actantes los que conforman las circunstancias para la acción, sean o no personajes alternativos al héroe.

5. ANÁLISIS

En este apartado se llevará acabo al análisis de la historia del Undécimo y de Amelia Pond, mediante la aplicación a estos de los estudios comprendidos en el apartado del marco teórico.

Como ya se ha mencionado, el viaje de Amelia Pond se analizará de un modo secundario respecto al tratamiento del Undécimo, siendo así su exposición esquemática y analítica, y únicamente basada en los estudios de Aristóteles, Field, Seger, Propp y Greimas. Para la comprensión de estos esquemas, es favorable la lectura previa del apartado “La historia de Amelia Pond” situado en el contexto³⁸.

5.1. ESQUEMA VISUAL

A continuación, un esquema visual explicará los los hitos más relevantes en relación al viaje del Undécimo.

Estas últimas ilustraciones se corresponden con la partida, dividida en *el primer umbral*, y en *cementerios de héroes; el camino de las pruebas; y el regreso*, expuestos en el viaje del héroe establecido por Campbell (1959). Estas etapas serán explicadas en el apartado posterior, por lo que su fin no es otro que allanar el camino del lector.

Las ilustraciones son originales, o bien composiciones de elementos ya establecidos por otros autores, como se indica en cada una de ellas.

³⁸ “La historia de Amelia Pond”, página 18.

El astronauta imposible, la boda de River Song y el vientre del Telesecta



Cuando un héroe emprende su viaje se encuentra con un guardián, un primer umbral y un acercamiento a la muerte para que le haga contemplar la vida de una nueva manera.

El Silencio obligará a River ponerse el traje del astronauta que mate al Doctor del futuro durante un picnic donde la River del pasado y sus padres se encuentran. El Doctor del presente conocerá este hecho y se pasará doscientos años huyendo del momento.

Será este encuentro con el astronauta su primer umbral y River su guardián.

Una línea temporal creada por Amelia y River salvará al Doctor de su destino y solo si éste toca a River explotará dicha corriente temporal estableciendo el tiempo y el espacio. Será en los votos de su boda que el Doctor le revele a su ahora esposa que se encuentra a salvo dentro del telesecta, por lo que esta le besa. El Silencio cree que el Doctor ha muerto, y el Doctor comienza a enfrentarse a sus sombras.



Los ángeles toman Manhattan

En la vida de todo héroe hay puntos de inflexión, y la muerte de su familia será irreversible.

En una aventura en Nueva York, Rory es atrapado por los ángeles llorosos y enviado a los años treinta. Sin la posibilidad de que el Doctor pueda volver por él, Amelia se sacrifica y se deja tocar por uno de estos, renunciando así al Doctor y a River Song.

Rory y Amelia Williams vivieron una larga y feliz vida juntos en dicha época. Pero el Doctor, nunca lo superó

El día del Doctor



Quando el héroe pasa las pruebas, debe enfrentarse a la última de todas, y tras salir victorioso de ella debe volver al mundo ordinario para dar a otros sus conocimientos. Tras siglos de culpabilidad y autocastigo, el Doctor se encuentra en una misión con sus encarnaciones pasadas: el Décimo, y aquel que Clara desconocía hasta el momento, el Doctor Guerrero. Este último, intermedio entre el Octavo y el Noveno, fue el causante del genocidio de Gallifrey que llevó a cabo del Doctor para parar la Guerra del Tiempo que los Señores habían emprendido contra los Daleks. Y es en este encuentro cuando el Guerrero debe tomar la decisión de salvar o destruir su pueblo, siendo la interfaz de la propia arma, bajo la forma del Lobo Malo, la que le haga repensar su decisión. Entre los tres descubrirán que crearon un bucle temporal donde metieron Gallifrey consiguiendo así parar la guerra y salvar al universo. El Doctor ha recuperado su nombre, pues nunca dejó de salvar a nadie, pero al salir de la línea temporal del Undécimo, ni el Guerrero ni el Décimo recordarán nada, creyendo así que Gallifrey fue aniquilado por ellos. El Doctor ha pasado la prueba, pero no ha vuelto aún al mundo ordinario.

En los campos de
Trenzalore, en la caída del Undécimo, cuando nin-
guna criatura pueda mentir, se hará la pregunta
que nunca debe ser contestada.

La primera pregunta, la pregunta más antigua del universo, oculta a simple vista.

La grieta del cuarto de Amelia Pond ha perseguido al Undécimo durante toda su existencia, así como la profecía de Trenzalore, aquella por la que el Silencio quería matarle.

Al llegar al pueblo de Navidad, el Doctor y Clara detectaron un campo de verdad en este, una ciudad donde nadie podía mentir. El Doctor decidió quedarse allí para proteger a sus habitantes por lo que la Iglesia del Silencio le hizo Sheriff. El campo de verdad fue eliminado para que nadie obligara al Doctor a revelar su secreto, y allí fue feliz durante siglos, en un pueblo de Trenzalore.

Clara, quien había sido abandonada por el Doctor en la Tierra para que no envejeciera y muriera en Trenzalore, consiguió volver a Navidad para fortuna del Doctor, pues la pregunta se formuló y los Daleks y otras razas enemigas emprendieron una guerra contra el debilitado y anciano Doctor. Y fueron los Señores del Tiempo, atrapados en el bucle temporal y físicamente en aquella grieta del muro de Amelia, quienes hacían la pregunta para saber si se encontraban en el lugar preciso y en el momento oportuno para salir y emprender la Guerra del Tiempo. Pero Clara no dijo su nombre, pues no necesitaba otro nombre más verdadero que el del Doctor y les pidió a estos que le salvara de la inminente muerte ante los Daleks, ya que él era su última regeneración. Así, los Señores dieron la posibilidad de regenerarse de nuevo al Doctor, quien gracias a Clara, se convirtió en el Duodécimo.

El Doctor ha muerto, ha renacido, y ha aprendido de ello, los Dioses le han dado su bendición y ahora baja al mundo ordinario a dar a otros sus conocimientos. El Doctor ha terminado su viaje del héroe.

Es la hora del Duodécimo

5.2. EL VIAJE DEL HÉROE

5.2.1. EL VIAJE DEL DOCTOR

Siguiendo el esquema realizado en apartados anteriores, hemos trazado las líneas temporales que sugieren periodos concretos en las vidas del Doctor, explícitamente, del Undécimo, así como en la de Amelia Pond. A estas líneas se sumará el tratamiento sugerido por Campbell en el viaje del héroe, para trazar así los caminos que estos iniciaron como individuos corrientes hasta su conversión en héroes, siendo literal en el caso de Amelia y una recuperación del título perdido de héroe en el caso del Undécimo. En este apartado, se expondrá un análisis del viaje del héroe realizado por el Undécimo, así como al final de este, de un modo reducido y esquemático el realizado por Amelia Pond.

5.2.2.LA GRIETA EN EL MURO

“El héroe es el hombre de la sumisión alcanzada por sí mismo. Pero sumisión ¿a qué? Ése es precisamente el enigma que tenemos que proponernos y que constituye en todas partes la virtud primaria y la hazaña histórica que el héroe realizó” (Campbell, 1959: 17).

Desde los sucesos de Gallifrey en los que el Doctor Guerrero hace explotar su planeta, este deambula por el espacio-tiempo cargando con un terrible sentimiento de culpabilidad. El Doctor es él y su regeneración sus circunstancias³⁹, de modo que experimentamos una dulcificación progresiva de un Doctor histérico y cruel, desde el Noveno - inmediata encarnación de quien aniquiló a su raza-, hasta el Undécimo, infantil y bueno, pero lleno de una oscuridad cada vez mayor en su interior. De este modo, el Undécimo representa la encarnación más joven del Doctor, desde el punto de vista de su cuerpo físico y, a la vez, el alma más anciana, sabia y dolorida de todas.

No será hasta después de varios siglos que el Doctor encuentre el camino hacia la luz de nuevo, la manera de recuperar el nombre del Doctor, y volver, así, a ser un héroe. Para comprender este proceso, es necesario situarnos en la noche en la que se lleva a cabo la regeneración del Décimo Doctor en el Undécimo. Según la teoría del mitólogo Campbell, el individuo se sitúa en un estatus concreto, se encuentra al mensajero y atraviesa un rito con el que dar el salto del umbral (1959: 37).

³⁹ Desde la primera temporada de la serie nueva se muestra esta premisa, el doctor ya no se regenera aleatoriamente sino que lo hace en función de alguna vivencia o de algún motivo relacionado con sus circunstancias.

Aplicado al Doctor, el orden de estos sucesos se encuentra mínimamente alterado.

En el capítulo *el mito y el sueño*, Campbell expone que “sólo el nacimiento puede conquistar la muerte, el nacimiento, no de algo viejo, sino de algo nuevo. Dentro del alma, dentro del cuerpo social, si nuestro destino es experimentar una larga supervivencia, debe haber una continua recurrencia del «nacimiento» (palingenesia) para nulificar las inevitables recurrencias de la muerte. Porque por medio de nuestras victorias, si no sufrimos una regeneración, el trabajo de Némesis se lleva a cabo: la perdición nace del mismo huevo que nuestra virtud. Así resulta que la paz es una trampa, la guerra es una trampa, el cambio es una trampa, la permanencia es una trampa. Cuando llegue nuestro día por la victoria de la muerte, la muerte cerrará el círculo; nada podemos hacer, con excepción de ser crucificados y resucitar; ser totalmente desmembrados y luego vueltos a nacer” (1959: 17).

En cada regeneración, el Doctor muere y renace en otro cuerpo y con otra personalidad diferente, sin dejar de ser él mismo⁴⁰. De este modo, completa ciclos en los que abre y cierra diferentes tramas en la historia del Universo, pues, el nuevo Doctor se enfrenta a lo que el destino le tiene preparado, y una vez lo concluye, este acaba su misión y desaparece, dando paso a una nueva versión de sí mismo para otro Universo que le requiera. Así, el Doctor se libera de sus fantasmas y amanece, completamente renovado, para una nueva misión.

Será entonces, en esa misma noche en la que el Décimo deviene en el Undécimo⁴¹, que comience su viaje. Tras una lucha por recuperar el control con la TARDIS, el ya Undécimo consigue aterrizar en el jardín de una casa, sin saber que encontrará en ella a una de las personas más importantes de su vida: Amelia Pond⁴². La pequeña de nueve años se encontraba sola y asustada en aquella fría noche de 1996, por lo que fiel a su naturaleza bondadosa y atrevida, no dudaría en enseñarle la misteriosa grieta de su cuarto a aquel desconocido viajero. El Undécimo le pedirá unos minutos para poner en

⁴⁰A excepción de la primera regeneración del Décimo, el cual lo hizo dos veces con el mismo cuerpo, pues decía tener “problemas de vanidad”, aunque lo cierto es que abortó la regeneración en el momento justo canalizando la energía para curar su mano dañada. *Doctor Who*, episodio 198b, “Journey’s End” (BBC, 2008).

⁴¹ *Doctor Who*, episodio 202, “The end of Time” (BBC, 2009).

⁴² *Doctor Who*, episodio 203, “The eleventh hour” (BBC, 2010).

orden la TARDIS⁴³ volviendo doce años más tarde. A su regreso, el Doctor hará de Amelia su compañera de viaje, y sin saberlo, hará de ella el personaje ayudante, aquel que le impulsará a través del viaje que aún no sabe que ha comenzado.

Desde el inicio de los viajes con la Amelia adulta, la grieta en la habitación reaparece en cada aventura y en los sitios y momentos más insospechados. A pesar de ser esta la trama que el destino le ha deparado a resolver en su existencia como el Undécimo, su viaje no comenzará hasta la aparición del mensajero: la misteriosa River Song. De ella no sabremos nada, nos sonará de un momento concreto en el pasado del Décimo, cuando le salvó la vida y ella quedó atrapada en el ordenador de la biblioteca⁴⁴, y no entenderemos - ni el Doctor tampoco-, el porqué de su reaparición.

Ya en la primera aventura de este Undécimo con Amelia Pond, el denominado prisionero cero⁴⁵, enemigo del momento, advierte al Doctor sobre una profecía clave en para el resto de su viaje: “El silencio caerá⁴⁶”.

5.2.3. EL ASTRONAUTA IMPOSIBLE

A lo largo de estos viajes, Amelia, su marido Rory y River son convocados por carta por el Doctor, en el Lago Silencio (Estados Unidos) en 1969, con la finalidad de hacer un picnic. Sin embargo, el agradable momento se ve perturbado por un astronauta del Apolo XI que emerge del agua misteriosamente. El Doctor no vacila en ir a su encuentro, siendo disparado y resultando muerto. Un desconocido llamado Canton Delaware III se presenta y muestra el sobre numerado como señal de haber sido convocado también por el Doctor. El objetivo de este no era otro que entregarles una garrafa de gasolina con la que hicieron una pira funeraria del Doctor. Tanto River como Rory, ya en un restaurante típico estadounidense de la época, se resisten a creer que no había un plan trazado mientras Amelia llora desconsolada. Entonces recuerdan los sobres numerados, dándose cuenta de

⁴³ La TARDIS del Doctor es famosa por no ajustar nunca bien los tiempos de vuelo, como se puede ver en capítulos tan icónicos como “An Unearthly Child” donde ni si quiera el Primero puede saber dónde y cuándo va a aterrizar. *Doctor Who*, episodio 001, “An Unearthly Child” (BBC, 1963).

⁴⁴ *Doctor Who*, episodio 195a, “Silence in the Library” (BBC, 2008).

⁴⁵ El *prisionero cero* es un alien multiforme enemigo del Doctor. Se trata de un personaje de ficción creado en el universo *Doctor Who*. El prisionero fue culpable de diversos crímenes por lo que era buscado. Para evitar que le encontrarán, se coló en la grieta del cuarto de Amelia y se escondió en su casa durante doce años.

⁴⁶ *Doctor Who*, episodio 203, “The eleventh hour” (BBC, 2010); *Doctor Who*, episodio 212a, “The Pandorica Opens” (BBC, 2010).

que falta el primero de ellos, que no es otro que el del propio Doctor. Sin embargo, este Doctor que ha recibido la carta no sabe quien la envía, no sabe qué ocurre, y es doscientos años más joven que el acaba de morir. Al hablar con él ven, entonces, que es ese su Doctor, y que el que ha muerto es un Undécimo futuro, por lo que no podrán revelarles nada. Sin embargo, Amelia se lo confesará por error, un dato que tardará un largo tiempo en asimilar, pues el conocer este hecho será sin duda un punto de inflexión en la vida del Doctor, siendo esta su llamada a la aventura. No obstante, no será Amelia su heraldo, como pueda parecer.

Debido a su naturaleza cobarde e infantil, el Doctor no aceptará la llamada. Y serán doscientos años los que pase huyendo de esta y de su destino. Los enemigos tratarán de matarle, empujándole a este destino, otros incluso se aliarán para hacerle desaparecer de todos los tiempos y en todos los espacios posibles y por haber⁴⁷. El Doctor debe comprender que su culpa y su oscuridad son merecidas, pues él es causa de grandes alteraciones en el espacio tiempo y ha sido arma contra muchos inocentes. El Doctor debe comprender que ni siquiera es bueno para sus amigos, a quienes expone constantemente a la muerte - motivo por el que obliga a los Ponds a hacer vida de casados sin él. Y serán doscientos años los que tarde en darse cuenta de que esto es cierto.

5.2.4. LA LLAMADA A LA AVENTURA

Sin embargo, compañeros de uno o dos viajes, como Craig Owens, y otras distracciones, no serán suficientes para ignorar el mensaje, y será cuando trate de telefonar al Brigadier Lethbridge-Stewart⁴⁸ y descubra su fallecimiento que se convenza de que ya nada tiene sentido.

El viaje, ahora sí puesto en marcha, será una aventura negativa, debido a que, como Campbell expone para el segundo punto de esta partida, el futuro héroe se ha negado a aceptar su destino. El Doctor se abandonará durante doscientos años, esperando el momento en que no pueda prorrogarlo más, el momento de su desintegración, convirtiéndose, como indica Campbell en víctima de su destino. Para el Undécimo, lo que le espera será motivo de tormento y miedo por lo que precisará de sus amigos, concretamente de Amelia Pond, para afrontarlo. Por este motivo, el Doctor vuelve

⁴⁷ *Doctor Who*, episodio 212a, "The Pandorica Opens" (BBC, 2010); *Doctor Who*, episodio 212b, "The Big Bang" (BBC, 2010).

⁴⁸ El brigadier Sir Alistair Gordon Lethbridge-Stewart es uno de los fundadores de la organización internacional que defiende a la Tierra de ataques extraterrestres: UNIT. Aparece por primera vez junto al Segundo Doctor. *Doctor Who*, episodio 041, "The web fear" (BBC, 1968).

doscientos años en el tiempo y escribe a los “abandonados Pond”⁴⁹ y a River Song para que le acompañen a aquel terrorífico picnic del que Amelia le había hablado por error⁵⁰.

El Undécimo ha vivido su muerte, por tanto, en dos líneas temporales: la primera, en la que no es consciente de nada; y la segunda, en la que pide ayuda a sus amigos de hace doscientos años, y que corresponde al viaje analizado en este texto. De este modo, el Doctor ha tenido doscientos años para prepararse y huir de ello: primero, sin saber a lo que se enfrentaba y siendo mirado con lástima por sus compañeros⁵¹, que habían presenciado el acto, y segundo, conociendo su destino. Es entonces que el Doctor debe destruirse a sí mismo, debe aceptar que es ese Dios del que sus enemigos hablan, ese ser poderoso que ha destruido tanto y a tantos, que debe aceptar que tiene que morir para salvar el Universo de sí mismo.

5.2.5. EL PRIMER UMBRAL, LA PRIMERA MUERTE

Como expone Campbell, ante la entrada de este, el guardián hace la separación de lo conocido y lo desconocido, la luz y la oscuridad, el estado de confort y lo peligroso. Y es tanto la presencia del guardián para el Doctor, como la del Doctor para el guardián, motivo de alarma, ya que ninguno debe intercambiar su posición con el otro. Pero el Doctor lo cruza y encuentra que es una River Song diferente ese guardián, el astronauta imposible que le dispara, precisamente en un terreno desértico - Arizona - como suelen ser este tipo de terribles escenarios.

El guardián, por su parte, no ha sido sacado de los límites que se le han establecido, en este caso por el Silencio⁵², ya que sin tener otra opción se ve obligada a disparar al Doctor desde el traje de astronauta sin conseguir oponer resistencia. En esta ocasión, el héroe ha atravesado el umbral muerto.

⁴⁹ Periodo en el que el Doctor les obliga a hacer vida de casados. (A partir de) *Doctor Who*, episodio 222, “The God Complex” (BBC, 2011).

⁵⁰ En un primer picnic, - *Doctor Who*, episodio 214a, “The Impossible Astronaut” (BBC, 2011)-, el Doctor al que seguimos es el que es doscientos años más joven y no sabe qué ha ocurrido. Los Ponds y la River Song que vemos son los que acaban de descubrir lo que pasa. En un segundo picnic, -*Doctor Who*, episodio 224, “The Wedding of River Song” (BBC, 2011)-, el Doctor al que seguimos es doscientos años más viejo y lo sabe todo. Los Ponds y la River Song que vemos no son los que están en el picnic, pues son versiones pasadas de los que seguimos en la serie.

⁵¹ Cuando el Doctor descubre en los escáneres de la TARDIS que Amelia está embarazada, también encuentra la fecha de su muerte exacta, la cual coincide con el momento del lago. Sin embargo, no sabrá que se trata de un punto fijo, ya que lo han presenciado sus amigos, ni sabrá cómo ocurre nada.

⁵² Como se mencionó en párrafos anteriores, River ha sido entrenada por estos para matar al Doctor, y es esta una de las formas en las que intentan obligarla a hacerlo.

Pero no serán sus amigos los que se queden a contemplar esta escena. Creando una línea temporal paralela y arriesgándose incluso a perder sus vidas - de hecho, Rory no recuerda que está casado con Amelia ni que River es su hija -, Amelia y River consiguen hacer que el Doctor no llegue a morir. Sin embargo, si River y el Doctor llegaran a tocarse, dicha línea temporal explotaría volviendo a la original, ya que el Doctor representa la línea que ha dejado de existir y River esta nueva y paralela -, lo que provocaría la muerte instantánea del Doctor. Por fortuna, un as en la manga de este sirve para engañar al destino y cambiar su suerte.

5.2.6. EL VIENTRE DEL TELESECTA

El último de los puntos de esta etapa será *el vientre de la ballena*, aquel lugar donde el héroe se encuentra cuando pasa con éxito el primer umbral y renace como un ser renovado. Y es esto precisamente lo que ocurre, pues este Doctor que vive en esta línea paralela ha cruzado vivo el umbral y tiene una carta por usar: utilizar la tecnología de un telesecta⁵³ para tocar a River Song y volver a su línea natural sin morir en ella, ya que el disparado sería el robot. Así, el Doctor hace creer al Universo, al destino y a sus enemigos que ha muerto, habiendo conseguido, en el interior del vientre del telesecta, haber renacido, como un hombre sin temores que puede afrontar el resto de su viaje. Un viaje del que ya no se echará atrás, un viaje con el que se ha comprometido y que inicia su camino hacia la recuperación del título de héroe: del nombre del Doctor.

5.2.7. EL MATRIMONIO CON LA DOCTORA

Alternando el orden de las etapas propuestas por Campbell, el Doctor encontrará en esta etapa la *ayuda sobrenatural* (1959: 46). Aquella primera figura protectora que le ayudó en este paso tan importante no será otra que la de River Song, la encarnación de su destino. River se representa como una mujer madura, pese a ser mucho más joven que el Doctor, que hace de guía de este a través de todo este viaje, y será ella quien cruce su alma fatigada del mundo del dolor al de la gloria.

River se comporta como un personaje maternal y protector, y a la vez como un padre o superior al que obedecer y rendir cuentas, siendo por ello quien le inicie en el viaje como mensajero. Es precisamente River la forma más clara del problema con el sexo opuesto que presenta Vogler en su

⁵³ El *telesecta* es un androide cambia formas que puede ser dirigido por un equipo en miniatura.

análisis del viaje (2002: 55), pues es literalmente la mujer que cambia de forma constantemente, tanto en edad como en apariencia, siendo lo más parecido a una versión femenina del Doctor en todos los sentidos. Es ella el heraldo, el guardián del umbral, la mujer que matará al Doctor, y es su Reina Diosa, con la que literalmente se casa.

Este matrimonio se da, precisamente, entre el Doctor, ya dentro del telesecta, y la River Song que no debe tocar. El Undécimo se da cuenta de que ni River ni Amelia consentirán que se autodestruya para salvar el tiempo y el espacio, por lo que asume que tendrá que tomar las riendas de la situación. En ese momento comprende su relación con River, lo que ella es y lo que significa, asimila sus dos partes propias y asimila las dos partes de ella, entendiendo, por fin, que ambos son opuestos y a la vez lo mismo. River representa en el Undécimo el *ánima*⁵⁴ como el Undécimo en River el *ánimus* (Jung, 2011), y es por ello que decide casarse con ella, en una ceremonia rápida ante los padres de ésta, con la intención de demostrarle que lo ha entendido y que confía en ella para revelar el que en ese momento es su mayor secreto: está escondido dentro del telesecta. Al besar a la novia, las líneas explotan y vuelven al punto de origen de dicha aventura: el momento en que River, vestida de astronauta dispara, ya a sabiendas, a un telesecta.

Desde ese instante, el Doctor comienza a comprender mejor a River Song, quien parece idealizarle cada vez más, prometiéndose así él como el Dios de toda la creación de esta. En el caso de esta pareja, este hecho se debe a que las líneas temporales de ambos son opuestas, es decir, que el primer encuentro de ella con él, será el último para él, de modo que cuando él más la conoce a ella, menos le conoce ella a él.

5.2.8. CEMENTERIOS DE HÉROES

Durante el camino de las pruebas, el individuo encontrará restos de otros héroes que no pudieron hacer frente a este destino. En el caso del Doctor, estas sombras aparecerán a lo largo de su aventura como el Undécimo, es decir, desde el momento en que el Décimo se regenera en él, mucho antes de su llamada a la aventura. Serán sus propios restos, los restos de sus otras encarnaciones los que más atormenten al Undécimo, los cuales aparecerán bajo las formas holográficas de aquellos a quienes

⁵⁴ *Ánima* y *ánimus* son dos arquetipos del inconsciente colectivo propuestos por Jung (2011). La primera de estas, representan lo femenino en el inconsciente de un hombre, así como la segunda lo masculino en el inconsciente de una mujer. Los arquetipos de Jung se exponen como roles universales y trascendentes a cualquier manifestación cultural.

hizo daño⁵⁵. Pero también serán vestigios de otros, precisamente de otros señores del tiempo, los que encuentre en su camino. Precisamente, en el asteroide llamado “casa”, encuentra, junto a Amelia Pond, un cementerio de TARDISes y señores del tiempo, que no pudieron salir de allí con vida ni llegar a sus destinos⁵⁶. Más adelante, el Doctor se encontrará así mismo en los Campos de Trenzalore, un cementerio de grandes héroes, cuyas tumbas revelan por su tamaño la grandeza de estos mismos⁵⁷. Serán estos hechos terribles para el Décimo, quien vive atormentado continuamente por la culpa y por el hecho de ser el único ser vivo de su especie⁵⁸.

Sin embargo, una de sus mayores sombras será la proyectada sobre sí mismo en el momento en el que los Ponds salgan de su vida para siempre. Como él mismo le vaticinaba a Amelia, algún día tendría que visitar su tumba si no les ponía a salvo a tiempo, aunque eso significara que no volvieran a verse⁵⁹. Esto se cumple cuando tanto Rory como ella son enviados por un ángel lloroso a los años treinta, a un momento concreto del espacio-tiempo al que el Doctor no puede acceder para rescatarlos. Así, para el tiempo del Undécimo, la pareja está muerta⁶⁰. La tumba de estos será posiblemente el vestigio más dañino y oscuro que este encuentre.

5.2.9. EL DOCTOR GUERRERO, EL DOCTOR SIN NOMBRE

Intentando avanzar sin los Ponds, el Doctor encuentra en su camino a Clara Oswald, una chica que le resulta familiar⁶¹. Y es que esta se ha aparecido en diferentes vidas, con el mismo rostro y un nombre parecido, siempre salvando al Doctor⁶², solo que ella ni es consciente de ello ni lo recuerda.

⁵⁵ El Doctor pide a la TARDIS que elabore una interfaz humana, y esta le pone las formas de Rose Tyler, primera *companion* de la nueva era; Donna Noble y Martha Jones, *companions* del Décimo Doctor; y finalmente, la forma de Amelia Pond niña. El Doctor, antes de aparecer la forma de Amelia, se queja de que le ha mostrado a gente a quién ha hecho daño. *Doctor Who*, episodio 219, “Let’s Kill Hitler” (BBC, 2011).

⁵⁶ *Doctor Who*, episodio 216, “The Doctor’s Wife” (BBC, 2011).

⁵⁷ *Doctor Who*, episodio 239, “The name of the Doctor” (BBC, 2013).

⁵⁸ Este hecho también queda reflejado cuando una ballena estelar, única superviviente de su especie, trata de ayudar a los niños de la última colonia humana de la Historia. El Doctor se verá fuertemente reflejado en ella, como advertirá Amelia. *Doctor Who*, episodio 204, “The Beast Below” (BBC, 2010).

⁵⁹ *Doctor Who*, episodio 222, “The God Complex” (BBC, 2011).

⁶⁰ *Doctor Who*, episodio 230, “The Angels take Manhattan” (BBC, 2012).

⁶¹ *Doctor Who*, episodio 232, “The Bells of Saint John” (BBC, 2013).

⁶² *Doctor Who*, episodio 226, “Asylum of the Daleks” (BBC, 2012); *Doctor Who*, episodio 231, “The Snowmen” (BBC, 2012).

Tras muchas aventuras, Clara es llamada a una conferencia telepática - a través de la inducción del sueño -, por Madame Vastra, Jenny y Strax⁶³, tres importantes amigos del Undécimo. En la cita, a la que también habrá sido invitada River Song, Vastra les revela que un preso llamado Clerence DeMarco, del Londres Victoriano - periodo en el que Vastra, Jenny y Strax desarrollan sus aventuras normalmente -, le ha dado las coordenadas de un lugar relacionado con el Doctor a cambio de su libertad: Trenzalore. Durante la conversación telepática, en el plano de la realidad, Vastra, Jenny y Strax son secuestrados por los Susurrantes⁶⁴, quienes avisan a las otras dos de que si quieren recuperarles deberá presentarse el Doctor en Trenzalore. Cuando Clara despierta en el plano real, le cuenta al Doctor acerca de todo esto, quien comienza a llorar nervioso y le revela su secreto, *el secreto que se llevará a la tumba*⁶⁵, aquel que revelaría en Trenzalore. Pues al final todo es un juego de palabras, y será un secreto lo que se halle en el planeta: su tumba.

Al ser un viajero del tiempo, el Doctor no podrá pisar dicha tierra para no crear una paradoja temporal ni crear un punto fijo sobre su tiempo. Será este otro de los grandes cementerios en los que el Doctor encuentre los restos de otros héroes, pues como él indica, los campos de Trenzalore son un cementerio de batalla, de una gran batalla que libró el Doctor, donde los enterrados son soldados y sus tumbas representan con su volumen el valor de sus rangos. Por tanto, es un recuerdo permanente de todo lo que por su culpa cayó, así como su propia tumba, que no es otra que su TARDIS futura, que se está muriendo, y de cuyos circuitos está saliendo hacia fuera el “más grande al interior”, siendo así el monumento de mayor envergadura del cementerio, tan grande como su remordimiento y su dolor.

El Doctor y Clara aterrizan en contra de los deseos de la TARDIS y logran salvar a sus amigos de los Susurrantes, quienes se revelan bajo el mando de la Gran Inteligencia⁶⁶. Este, encarnado en el cuerpo de otro enemigo derrotado, pide al Doctor que revele “la primera pregunta”, que no es otra que la contraseña de su propia tumba. Negándose a ello, los Susurrantes martirizan al grupo de amigos del

⁶³ Estos personajes aparecen por primera vez en el episodio - *Doctor Who*, episodio 218, “A Good man goes to war” (BBC, 2011) -, y son recurrentes hasta el episodio - *Doctor Who*, episodio 242, “Deep Breath” (BBC, 2014)-, donde se produce su última aparición.

⁶⁴ Los *susurrantes* son una raza alienígena enemiga del Doctor. Forman parte del Universo de ficción de *Doctor Who*. Están al servicio de la *Gran Inteligencia*.

⁶⁵ Profecía que Dorium Maldovar, personaje puntual en la temporada, le revela al Doctor. *Doctor Who*, episodio 224, “The Wedding of River Song” (BBC, 2011).

⁶⁶ También conocida como *Yog-Sothoth*, ese enemigo del Doctor era una conciencia sin cuerpo que buscaba una existencia en el Universo, por lo que se dedica a usurpar cuerpos.

Doctor y es River Song quien pronuncia su nombre, abriendo, de este modo, las puertas de su tumba. River, que aparece todo el tiempo ligada a Clara por la conferencia telepática que aún mantiene, se revela fallecida, como la interfaz del ordenador de la biblioteca que el Décimo Doctor salvó, por lo que nadie puede oírla pronunciar el nombre, haciendo que este siga siendo un secreto.

Pero en la tumba no hay cuerpo, sino una columna de luz donde se condensan todas las vidas del Doctor, y aquellas que aún no ha vivido, creando una terrible paradoja para el Universo. Como venganza, por todas las batallas que por culpa del Doctor ha perdido, la Gran Inteligencia salta dentro de la columna matándose, y haciendo que el Doctor muera en todos los tiempos y espacios a la vez, y por tanto, haciendo que todas sus victorias se reviertan y que mundos enteros desaparezcan. Para salvarle, Clara comprende que debe saltar dentro de la columna, recordando que ella ha vivido en muchos puntos de la historia y ha muerto salvándole, explicándose así su misterio. Una vez recuperado el Doctor, consigue entrar dentro de su propia columna para salvar a Clara, algo que consigue sin explicación, pues como él dice “ella es su chica imposible”⁶⁷, y solo con ella podría hacer algo así. Y es en ese momento que el Doctor se encuentra con un rostro que Clara no conoce, ella que ha salvado a todas sus encarnaciones, y es donde él confiesa su secreto, aquel que se revelaría en *Trenzalore*: el Guerrero, aquel al que quitó el título del Doctor, el asesino de su raza, el ángel exterminador.

Será en este punto que el Doctor, quien se había confiado en su aventura, quien demuestra que no ha aniquilado a su ego y que no ha ocupado el lugar de la otredad, se revela, de nuevo, aterrorizado, avergonzado de su secreto, avergonzado de lo que hizo. Pero al menos, acepta que River Song ha muerto, así como los Ponds, pues confiesa que siempre puede verla y oírla, pero que le es demasiado doloroso interactuar con ella, ahora que sabe todo de ella, y sabe que no volverá a verla.

Y es cuando lo acepta, cuando acepta que River, que le sigue cuidando desde todos los puntos del espacio tiempo, es quien pone orden en su vida, quien toma decisiones, quien hace de madre y padre, de protector y autoridad, que la besa y, definitivamente, se despide de ella. El Doctor ha abandonado a la Reina Diosa, ha comprendido que no puede seguir pegado al vientre protector de esta, y entiende que debe ocupar el lugar del padre, el nombre del Doctor.

⁶⁷ Este apelativo se lo pone pues le parece imposible que la misma chica con el mismo rostro y casi mismo nombre, pues su nombre suele variar entre Oswin Oswald, Clara Oswald, y Oswin, viva y muera en tantos puntos del espacio tiempo. *Doctor Who*, episodio 231, “The Snowmen” (BBC, 2012). A lo largo de la séptima y octava temporadas, tanto el Undécimo como Clara suelen usar la frase “Oswin for the win” como aliento hacia esta última.

5.2.10. LA RECONCILIACIÓN CON EL NOMBRE

A lo largo de su historia, el Doctor se ha acostumbrado a hablar de su encarnación “guerrera” como si de otra persona se tratase. Los errores del Guerrero, lo que hizo el Guerrero, pero nunca son sus errores, nunca su responsabilidad. Sin embargo, el dolor, la amargura y el remordimiento son estrictamente propios. Después de haber rehuido a River durante tantos años, de no haberse puesto en contacto con ella, de haberse sentido repulsado por toda ella, asume que el error ha sido suyo y no de ella. Ahora que se ha despedido de ella y que se ha vuelto a encontrar con el Guerrero, el Doctor debe comprender que todo ha sido el monstruo fruto de su propia imaginación. El Doctor ha pasado todas las pruebas, y debe convertirse en el Guerrero, en los Dioses y en River Song.

5.2.11. LOS TERRORES DE LA IGNORANCIA

Una serie de cuadros pintados en tres dimensiones se encuentran en la National Gallery regularmente, hasta que cierto día los cristales aparecen rotos y los personajes pintados han desaparecido. Kate Stewart, hija del famoso brigadier⁶⁸ y ahora directora de UNIT, llama al Doctor y a Clara para que averigüen sobre la naturaleza de esto, ya que el Doctor ha sido nombrado conservador de dicho museo por la misma Isabel I de Inglaterra, quien proclama ser su esposa. Las instrucciones que la *reina virgen* ha dejado son claras, y el Doctor debe custodiar el cuadro conocido como *Gallifrey cae*, también llamado *Nunca más*.

En su conversación con Kate, desconcertado, el Doctor encuentra un agujero temporal que le lleva al periodo del Londres isabelino, donde tiene un reencuentro con el Décimo Doctor, el cual flirtea sin parar con dicha reina. Posteriormente, en la aventura encontrarán al Guerrero.

Los personajes de los cuadros no eran otros que Zygons⁶⁹, enemigos cambiantes de forma que incluso llegarán a tomar la forma de la propia reina Isabel. Tras tomar la de la misma Kate Stewart y su equipo, los Zygons pondrán en peligro la existencia del mismísimo Londres, al acceder a los equipos extraterrestres ubicados en el despacho de UNIT, situado bajo la Torre de Londres, y pretender, mediante comando de voz la detonación de un arma nuclear. Mientras Clara, Kate y su

⁶⁸ Se refiere a Sir Alistair Gordon Lethbridge-Stewart.

⁶⁹ Se trata de una raza alienígena enemiga del Doctor. Es parte del Universo de ficción de *Doctor Who*.

equipo combaten a estos, los Doctores, encerrados en una mazmorra de la Torre por los Zygons discuten por los actos del pasado y del futuro. Y es que el pasado del Décimo y del Undécimo son el futuro del Guerrero, quien solo sabe del odio que estos Doctores proyectan sobre él.

Tres versiones de sí mismo se hallan en la misma habitación, tres terribles historias llenas de sombras condensadas en el Undécimo, en un momento de tensión máxima. El Guerrero exterminó a su planeta con todos dentro, pero solo para el Décimo y el Undécimo, pues este Guerrero solo es un octavo Doctor que se ha reencarnado en la figura de un luchador, un soldado que vivirá la Guerra del Tiempo y que aún no ha tomado ninguna decisión. Sin embargo, ya sabe su futuro.

Una vez han sido liberados de la mazmorra, la interfaz de la máquina llamada *el momento* se le aparece al Guerrero. Una interfaz humana, bajo la forma de Rose Tyler y con el nombre del *Lobo Malo*⁷⁰ - persona que a la que desconoce completamente-, que le explicará el funcionamiento del artilugio: si lo pulsa, acabará con la Guerra del Tiempo, y con su planeta, haciendo realidad el pasado del Décimo y del Undécimo. Si no lo pulsa, nunca ocurrirá, pero la Guerra seguirá su curso, con las consecuencias que pudiera haber originado. Seguro de sí y de que es lo correcto, el Guerrero se dispone en numerosas ocasiones a apretar el botón, siendo la misma interfaz la que le hará dudar. La última prueba de esta, la prueba final, se desarrollará en la presencia de los otros Doctores y de Clara, quien interrumpirá al Guerrero en el momento de pulsar. Una idea maravillosa surge de entre las tres versiones, y es la de usar la tecnología gallifreyan de crear universos de bolsillo, es decir, congelar un momento e introducirlo en un tiempo y en un espacio paralelo, como hacen con los cuadros pintados en tres dimensiones. Así, la Guerra del Tiempo sería parada en el momento, y así, el planeta y su gente seguirían vivos. Y es en ese momento que se dan cuenta del error que han cometido: el Doctor nunca acabó con su planeta.

Todo en ese momento cobraba sentido. El Guerrero salvó Gallifrey de una muerte segura en la Guerra, así como salvó a tantos mundos como podrían haber caído con ello, y lo hizo siempre con ayuda, pues, serán convocados desde el primero hasta el Doceavo, aquel que aún está por venir, para que ayuden con la energía de todas sus TARDISes a introducir el planeta entero en dicho universo de bolsillo. Pero al encontrarse en la línea temporal del Undécimo, solo este recordaría los hechos, creyendo tanto el Guerrero como el Décimo, como todos aquellos Doctores que hubo antes del Undécimo este día, en este momento, que fueron culpables de una de las mayores masacres del

⁷⁰ Rose Tyler, en ese momento *companion* del Noveno Doctor, absorbe la energía temporal del vórtice del tiempo convirtiéndose en una poderosa Diosa. *Doctor Who*, episodio 166a, "Bad Wolf" (BBC, 2005).

Universo. Así, una paradoja se establece eternamente y de forma cíclica, generando para siempre el terror, la apoteosis, y posterior redención del Doctor.

Con Londres salvados, los Zygons derrotados y los Doctores en sus respectivos tiempos, el Undécimo, libre de “los terrores de su ignorancia”, se acerca al conservador del museo - pues por mucho que la reina quisiera en la actualidad no tenía sentido -, y pregunta acerca del cuadro *Gallifrey cae*, o *Nunca más*. Ante las dudas que siempre tuvo sobre si un día se retiraría y pintaría acuarelas, si se haría apicultor, o si se haría conservador de un museo, el conservador se descubre con el rostro envejecido del Cuarto Doctor⁷¹, creando el guiño de que un día podría llegar a ser todo eso que el Undécimo desea, y le explica su gran error. Y es que el cuadro solo tiene un único nombre: *Gallifrey cae nunca más*. Y de ese modo, Gallifrey, nunca cayó.

Ahora, el Doctor ha alcanzado el estado divino. Ahora se encuentra en la cima de todo, en la posesión del conocimiento verdadero, de su verdad absoluta. Todos aquellos terrores que le atormentaban carecen de sentido, y el alivio de saber que solo hizo el bien en exclusividad le abruma. El Doctor ha entendido todo, se ha reconciliado con el Guerrero y le ha entregado el nombre, el nombre del Doctor, pasando a hablar en primera persona; ahora él es todos y todos son él, y el Guerrero es el Doctor Guerrero, y sus defectos y virtudes son suyas también. El Doctor ha recuperado su nombre, aquel que él eligió, aquel que significaba antes de que los hombres lo usaran como palabra común, “el que enseña” o “el que sana”, el Doctor que salva vidas. El Undécimo sostiene el mundo y él en sí es promesa de ayuda, y todas las criaturas del Universo, tengan la condición que tengan, serán ayudadas y enseñadas por este Dios, por este mago del espacio tiempo. El Doctor vuelve a ser eterno y esta será la última gracia del Universo, el premio.

El Doctor ha continuado sus aventuras junto a Clara, ahora como un hombre feliz y con la conciencia tranquila. El Doctor tiene la gracia del Universo, se ha reconciliado consigo mismo y con todas las versiones de sí. Sin embargo, los Dioses, aquellos que le hablaban desde las grietas del cuarto de Amelia Pond y de tantos lugares del Universo, no están conforme con ello.

⁷¹ Fue un cameo del propio Tom Baker, el Cuarto Doctor.

5.2.12. EL REGRESO

Unas señales extrañas llegan a la TARDIS. Tras rastrearlas y encontrar un lugar, el día de Navidad de 2013, el Doctor recoge a Clara para que le acompañe en esta nueva aventura. Se encuentran con un bonito pueblo, llamado “Navidad”, donde parece imperar la alegría y la ilusión. El Doctor intenta hacer vida normal junto a Clara, sin embargo, no han llegado a un punto del espacio tiempo cualquiera, pues el Doctor no ha regresado aún al mundo ordinario.

Al descubrir que un campo de verdad rodea el pueblo y que nadie puede mentir allí, el Doctor y Clara tratan de averiguar el porqué de las señales, yendo entonces al encuentro de quien parece gobernar allí: la Madre Superiora Tasha Lem, de la congregación religiosa Ordenador Central Papal, también conocida como el Silencio. En esta reunión el Doctor descubre que este adorable pueblo se encuentra en el planeta Trenzalore, en una línea temporal en la que su muerte y su tumba no han sido anunciadas. La grieta del cuarto de Amelia Pond está abierta allí, en la torre del reloj del centro del pueblo, y son los Dioses los que llaman al Doctor desde allí, enfadados. Pues estos fueron arrogantes y el Doctor les robó el trofeo, pues fue el Universo y el destino el que puso en su senda que encontrara la verdad, pero no ellos, no fueron los Dioses, y ahora reclaman al Doctor un triunfo para ellos.

Sin comprender del todo por qué, un centenar de razas alienígenas amenazan el planeta, entre las que se encuentran los Daleks, así como la grieta del muro reaparece de nuevo. El Doctor se niega a abandonar a la gente de Trenzalore y su actitud parece indicar que lo hace para compensar que su gente no ha muerto, pero sí está atrapada en un bucle temporal alternativo, y envía a Clara de vuelta a la Tierra en la TARDIS. El Doctor emprende la huída mágica de los Dioses, en este caso aferrándose a Trenzalore, a su gente, ignorando la llamada de estos y poniendo obstáculos por el camino, desprendiéndose de sus posesiones, y así, de la TARDIS y de Clara, aquellas dos cosas que podría perder allí o que le harían volver de vuelta a casa. El Doctor no ocupa el lugar del Doctor, el Doctor ha vuelto a aferrarse a su ego.

Y pasarán trescientos años - en la línea del Doctor- antes de que Clara consiga engañar a la TARDIS para volver a Trenzalore. Y todos hablarán de cómo ha cambiado el Doctor, que ahora es un hombre nuevo, envejecido y feliz, que ya no recuerda su vida anterior. El Doctor se ha convertido en el

guardián de todos los niños, habiéndose proclamado Sheriff de Navidad el día que decidió no abandonarles, así como la Madre Superiora ordenó a todos los habitantes que ayudasen y protegiesen a este, pues la primera pregunta no debía ser hecha, por lo que retiró el campo de verdad afirmando que a partir de entonces “el silencio caerá”. Y lo hará literalmente, pues nadie podrá revelar allí que el Doctor se encuentra en el lugar.

Clara consigue engañar a la TARDIS y volver a Navidad. Cuando regresó, para ella habían pasado unas pocas horas se encontró asustada con este Doctor, no pudiendo más que enfadarse con él al verle y abrazarle con todas sus fuerzas. Pero el Doctor volvió a engañarla y a enviarla de regreso, y así ella volvió a conseguir aparecer y él la volvió a enviar, pasando novecientos años en Trenzalore, donde ya el Doctor había construido una vida nueva y había llegado a convivir, en su misma habitación, con aquella grieta que hacía tantos años se le apareció en el cuarto de Amelia Pond. Y es que la grieta se revela como el residuo, el rastro todos aquellos héroes que perecieron antes que el Doctor, quizá por su culpa o por la propia arrogancia de estos: era Gallifrey, liderada por los señores del tiempo, y atrapada en el bucle temporal. Cuando la TARDIS del Doctor estalló en el espacio-tiempo, el Doctor pudo reparar las grietas que había generado a lo largo de sus aventuras. Sin embargo, esa grieta concreta, había quedado como vestigio de esto. Los señores del tiempo no dudaron en reclamar la salida, y se revelan como los responsables de que el Doctor fuera arrastrado hasta Gallifrey, aquel lugar donde nadie puede mentir, para hacerle la primera pregunta, la pregunta más antigua de todas, la pregunta oculta a simple vista: ¿Doctor quién? Pues si él respondía con su nombre, los señores sabrían que están en el sitio correcto, pudiendo escapar así de la grieta temporal. Algo completamente terrorífico para el Universo, pues de volver a su posición original, todas las razas que rondaban Navidad, incluidos los Daleks atacarían, retornando con ello la Guerra del Tiempo.

Pero los Daleks amenazaban el planeta entero a sabiendas de que los señores del tiempo no volverían a aparecer jamás, y habían asediado Navidad. Fue en ese momento que comprendió que estaba muriendo por causas naturales, por su ancianidad, y pensó que sería la mejor forma de hacerlo entregándose a los Daleks. Clara había aparecido de nuevo, y el Doctor le pidió “una última victoria”⁷², el simple hecho de morir sabiendo que ella estaba a salvo.

⁷² Cita del Doctor en el episodio - *Doctor Who*, episodio 241, “The time of the Doctor” (BBC, 2013).

Así el Doctor salió a exponerse en la torre del reloj de Navidad ante sus mayores enemigos, quienes vacilaron en atacarle, pensando que podría tener algo guardado, pues no era normal que el Doctor se expusiese de tal manera. Y fue cuando pensó que todo había acabado, pues era aquella su última encarnación posible, que la grieta se abrió en el cielo y un rayo dorado cayó sobre el Doctor. Sabiendo qué pasaba y ante el desconcierto de los Daleks - quienes no dejaban de gritar que todo aquello iba contra las normas -, el Doctor no dudó en jactarse ante sus enemigos.

Es curioso como a lo largo de su historia, las cosas que parecen buenas o favorables para el héroe caen del cielo: el rayo, la hoja que trajo al mundo a Clara⁷³... Del modo, que si observamos esto desde el punto de vista de Amelia se cumple de nuevo, pues literalmente, el Doctor le cayó del cielo⁷⁴. Esta concepción de la verticalidad y lo ascendente como símbolo de lo celestial y divino proviene de nuestro imaginario colectivo (Durand, 2005).

Clara, actuando como “el rescate del mundo exterior”, había decidido darle aquella última victoria y fue a hablar con los Dioses, con los señores del tiempo de la grieta de la habitación del Doctor, y les reveló su nombre a cambio de que estos le salvaran: “Su nombre es el Doctor, es todo el nombre que necesita, todo lo que necesitáis saber sobre él”⁷⁵.

Y es entonces que los Dioses, los señores del Tiempo, accedan a este milagro, dándole “la última gracia” al Doctor, dándole su trofeo legítimo, concluyendo su huída mágica y permitiendo que vuelva a casa. El Doctor, recupera en pocos segundos el rostro juvenil que reconoció Clara y consigue volver con ella a la TARDIS, pero ese rostro joven no era más que parte del “reinicio”, pues la regeneración estaba en marcha hacia el Duodécimo, quien irrumpirá repentinamente en el cuerpo del Undécimo.

⁷³ Clara fue posible porque sus padres se conocieron a causa de una hoja de árbol que ella guarda con cariño. *Doctor Who*, episodio 233, “The Rings of Akhaten” (BBC, 2013).

⁷⁴ Cuando Amelia afirma que el amor de su vida le cayó del cielo, refiriéndose a Rory mediante esta frase hecha, éste la tomó como literal poniéndose sumamente celoso del Doctor. *Doctor Who*, episodio 214b, “The day of the moon” (BBC, 2011).

⁷⁵ Cita de Clara en el episodio - *Doctor Who*, episodio 241, “The time of the Doctor” (BBC, 2013).

5.2.13. IT'S BIGGER AT THE INSIDE!

Doscientos años le costó asimilar su primera muerte, su vientre de la ballena; la vida de River Song y de los Ponds para asimilar el matrimonio, la familia y el adiós de los seres queridos; cuatro regeneraciones para aprender a aniquilar su ego, a redimirse, a perdonarse; y han sido novecientos años los que ha tardado en dejar de aferrarse así mismo, a su mundo interior, infantil, cálido y bondadoso que representa Navidad. Pues como asumió River Song, “al Doctor no le gustan los finales⁷⁶”. Pero el Doctor está preparado, y debe volver al mundo ordinario, debe superar el umbral de regreso. Y es que aún le queda un adiós: el adiós al Undécimo.

En su TARDIS, más grande por dentro que por fuera, aquel vientre materno y hogar donde el Doctor siempre se ha sentido a salvo, el sitio donde ahora convergen para él el mundo divino y el ordinario y donde pueden converger todos los mundos, el Undécimo hace una última llamada. Tras haber comido palitos de merluza con natillas, el Undécimo se despoja de su fiel pajarita, ese objeto que tanto le representa, y la tira al suelo, como señal de erradicación total y completa del ego. El Doctor desnuda su alma sin ella y le dice a Clara que nunca olvidará una línea de sus aventuras como el Undécimo, que jamás olvidará cuando él fue el Undécimo, pues el cambio está bien, el cambio es bueno. Su regeneración está en curso pero mantiene un asunto pendiente: Amelia Pond, su familia, la chica que esperó, la primera cara que el Undécimo vio. Una alucinación de la Amelia niña corriendo por los pasillos de la TARDIS deja paso a una sombra de la Amelia adulta, quien se acerca a él y le acaricia dulcemente la mejilla, deseándole buenas noches a su hombre desarrapado. El sueño de Amelia se desvanece como lo hiciera el fantasma de River Song. El Doctor se ha despedido de ellas, las ha superado y ahora puede avanzar en su camino.

Y un rayo dorado le surge repentinamente de dentro; el Duodécimo está allí y la TARDIS aterriza en tierra. Ahora han vuelto a casa, al mundo ordinario, y el trabajo del Doctor, del héroe que vuelve a ser, reside en dar todas esas enseñanzas que ha recibido, en asegurar que vendrán mejores Doctores - pues los Señores del Tiempo le han dado doce regeneraciones más-, y que el Universo vuelve a ser un lugar de paz. El Doctor ha conseguido el equilibrio entre los dos mundos, que siempre fueron el mismo, y ahora conoce los secretos de todo ello. Pero el Undécimo dejó un último paso antes de irse

⁷⁶ Cita de River Song en el episodio - *Doctor Who*, episodio 230, “The Angels take Manhattan” (BBC, 2012).

y fue precisamente aquella llamada desde la TARDIS, una llamada para la Clara del futuro, para esta Clara.

Asustada por la nueva apariencia del Doctor, que ya no se trata de un muchacho joven, dulce e infantil, si no que se presenta como un señor mayor, canoso, gruñón y de mirada afilada, así como por todas las vivencias que ha tenido en el poco tiempo que ha pasado para ella, Clara escucha a través del teléfono la voz de su Doctor, la del Undécimo. Le dice que es él, que no esté asustada, pues tanto él como su yo futuro estarán más asustados aún. Le dice que debe aceptar el cambio, como lo ha hecho él, y le pide que le ayude, ahora más que nunca, pues aunque parezca otra persona, sigue siendo él. Tras colgar, el Duodécimo se acerca asustado a ella, pero ella “le mira pero no puede verle”⁷⁷. Y es en ese momento que Clara comprende todo y le abraza. El Doctor ha concluido su viaje, la pregunta, la primera pregunta oculta a plena vista ha sido realizada en los campos de Trenzalore, donde ninguna criatura pudo mentir, y el silencio cayó, cayó con el Undécimo, y con el el secreto que se llevó a la tumba. El Doctor ha muerto y ha renacido como un hombre liberado de sus demonios, un hombre libre. Es la hora de regenerarse. Es la hora del Duodécimo.

5.3. APLICACIÓN DEL MODELO DE PROPP A DOCTOR WHO

5.3.1. FUNCIONES DEL CUENTO: EL VIAJE DEL DOCTOR

A continuación se procederá a exponer únicamente el esquema que sí ha coincidido con el denominado *viaje del Doctor*:

I. Uno de los miembros de la familia se va de casa. La *companion* del Décimo, Donna Noble, gran amiga del Doctor se va, dejando al Décimo en un estado de soledad, algo que junto a diversas circunstancias provocaron un cambio en este, quien se ve preparado para partir. Muere y se convierte en el Undécimo.

II. Recae sobre el protagonista una prohibición. El Doctor tiene la obligación de ser un mero espectador de la Historia del tiempo y el espacio, y no debe actuar para cambiarla.

III. Se transgrede la prohibición. El Doctor no soporta ciertas injusticias y actúa para cambiar la Historia, pese a que vaya contra las leyes de los señores del tiempo. Esto lo hará constantemente.

⁷⁷ Cita del Duodécimo en el episodio - *Doctor Who*, episodio 242, “Deep Breath” (BBC, 2014).

IV. **El agresor intenta obtener noticias.** Los señores del tiempo intentan contactar con él a través de la grieta del cuarto de Amelia Pond.

V. **El agresor recibe informaciones sobre su víctima.** Las grietas se abren a lo largo de sus aventuras persiguiéndole sin que él lo sepa.

VI. **El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.** Los señores del tiempo hacen creer a los enemigos del Doctor que las grietas abiertas son culpa de él, y estos le atacan con la trampa de la Pandorica.

VII. **La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar.** El Doctor se sacrifica para cerrar estas grietas.

VIII. **El agresor daña a uno de los miembros de la familia.** En una aventura posterior a la Pandorica, una grieta de los señores del tiempo atrapa a un Rory moribundo, borrándolo de la Historia y haciendo que Amelia se olvide de él. En los acontecimientos de la Pandorica, Rory aparece convertido en un autómata romano que tendrá que disparar a una Amelia que ya le recuerda, incrementando el dolor de estos y del Doctor.

IX. **Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia. Se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir.** Al sacrificarse, el Doctor es borrado de la Historia pero Amelia y Rory son salvados. Amelia sí le recuerda y en su boda proclama a gritos la fechoría de los enemigos, pues el Doctor sigue existiendo para ella.

X. **El héroe buscador acepta o decide actuar.** El Doctor aparece de nuevo en la Historia.

XI. **El héroe se va de su casa.** El Doctor, Amelia y Rory retoman sus aventuras.

XII. **El héroe sufre una prueba, cuestionamiento, ataque, que le prepara para la recepción del auxiliar mágico.** El Doctor encuentra que morirá en una fecha concreta y debe aceptarlo e ir a morir.

XIII. **El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante.** Durante doscientos años no responde a la llamada. Finalmente accede y va a morir a Trenzalore.

XIV. **El objeto mágico pasa a disposición del héroe.** Los amigos del Doctor le salvan la vida cambiando las líneas temporales, reescribiendo el tiempo y todo se hace gracias a la máquina robot Telesecta y a su matrimonio con River Song.

XV. **El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda.** El Doctor se encuentra con sus encarnaciones pasadas.

XVI. **El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.** El Doctor se enfrenta al Guerrero.

XVII. **El héroe recibe una marca.** Amelia Pond, Rory y River Song han fallecido previamente, algo que le marcará de por vida. Lo que junto al saber que ha exterminado Gallifrey harán que todo su mundo se tambalee.

XVIII. **El agresor es vencido.** El Guerrero no destruye Gallifrey.

XIX. **La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.** El Doctor descubre que Gallifrey nunca cayó y que él lo puso a salvo.

XX. **El héroe regresa.** El Doctor y Clara retoman sus aventuras.

XXI. **El héroe es perseguido.** El Doctor llega a Trenzalore e intenta librarse de Clara poniéndole obstáculos.

XXII. **El héroe es auxiliado.** El Doctor es ayudado por La Iglesia del Silencio, que ha quitado el campo de verdad de “Navidad”, así como los habitantes guardarán silencio por él.

XXIII. **El héroe llega de incógnito a su casa o a la comarca.** El Doctor se establece como el Sheriff de Trenzalore.

XXIV. **Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas.** Los señores del tiempo siguen reclamando el nombre del Doctor sin dejar claras sus intenciones.

XXV. **Se propone al héroe una tarea difícil.** Debe elegir entre volver al mundo ordinario o quedarse en Trenzalore.

XXVI. **La tarea es realizada.** El Doctor se queda en Trenzalore para protegerlo de todas las razas que lo asedian.

XXVII. **El héroe es reconocido.** Clara pide ayuda frente a los enemigos a los señores del tiempo y estos se la conceden ante la amenaza de las razas que le disparan.

XXVIII. **El falso héroe o el agresor queda desenmascarado.** Se descubre que todas las desventuras del Doctor son a causa de los señores del tiempo, y las razas son vencidas.

XXIX. **El héroe recibe una nueva apariencia.** El Undécimo se regenera en el Duodécimo.

XXX. **El falso héroe o el agresor es castigado.** Los señores del tiempo seguirán atrapados en el bucle temporal.

XXXI. **El héroe se casa o asciende al trono.** El Doctor emprende sus viajes como un hombre libre y renovado.

5.3.2. FUNCIONES DEL CUENTO: EL VIAJE DE AMELIA POND

A continuación se procederá a exponer únicamente el esquema que sí ha coincidido con el denominado *viaje de Amelia Pond*:

I. **Uno de los miembros de la familia se va de casa.** Los padres de Amelia Pond están desaparecidos, ya no que están muertos, sino que nadie, ni su propia hija tiene recuerdos de ellos.

II. **Recae sobre el protagonista una prohibición.** Amelia cuenta que ha conocido a un hombre desarrapado que viaja por el espacio en una cabina azul. La llevan a psiquiatras para que se olvide de su amigo imaginario.

III. **Se transgrede la prohibición.** El Doctor aparece en su vida cuando Amelia es adulta y ella se va con él. Empieza a dudar de sus sentimientos por el Doctor y por Rory.

IV. **El agresor intenta obtener noticias.** Los señores del tiempo intentan contactar con el Doctor a través de la grieta del cuarto de Amelia Pond, así como a través de otras grietas. Amelia es puesta a prueba en su amor entre estos dos, eligiendo a Rory.

V. **El agresor recibe informaciones sobre su víctima.** El Silencio vigila a Amelia porque cree que su fin está cerca y será de manos del Doctor, por culpa de la profecía que dice que en los campos de Trenzalore, donde nadie puede mentir, cuando se haga la primera pregunta, la pregunta más antigua de todas, oculta a simple vista; con la caída del Undécimo, caerá el Silencio.

VI. **El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.** Los señores del tiempo atrapan a un Rory moribundo haciendo que se borre de la Historia y que Amelia le olvide.

VII. **La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar.** El centurión romano que aparece en la Pandorica es Rory; y Amelia, una vez le recuerda, es disparada por él, manejado como una marioneta por los señores del tiempo.

VIII. **El agresor daña a uno de los miembros de la familia.** El Doctor se ha sacrificado para reparar las grietas causadas por los señores del tiempo.

IX. **Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia. Se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir.** Al sacrificarse, el Doctor es borrado de la Historia pero Amelia y Rory son salvados.

X. **El héroe buscador acepta o decide actuar.** Amelia sí le recuerda y en su boda proclama a gritos la fechoría de los enemigos, pues el Doctor sigue existiendo para ella.

XI. **El héroe se va de su casa.** El Doctor, Amelia y Rory retoman sus aventuras.

- XII. **El héroe sufre una prueba, cuestionamiento, ataque, que le prepara para la recepción del auxiliar mágico.** Amelia se queda embarazada de Rory; y Madame Kovarian la secuestra.
- XIII. **El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante.** Amelia da a luz a Melody y le cuenta que su padre vendrá a salvarlas.
- XIV. **El objeto mágico pasa a disposición del héroe.** Madame Kovarian le quita a su hija. Amelia descubre que River es Melody, su hija, y que es Mels, su mejor amiga, por lo que al fin y al cabo, la crió y siempre la tuvo.
- XV. **El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda.** Amelia y River crean una línea temporal alternativa donde intentan aniquilar al Silencio.
- XVI. **El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.** Amelia se enfrenta a Madame Kovarian.
- XVII. **El héroe recibe una marca.** Amelia nunca podrá tener hijos, ni habrá podido disfrutar de la infancia de Melody como una madre.
- XVIII. **El agresor es vencido.** Amelia mata a Madame Kovarian.
- XIX. **La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.** River, Amelia y Rory son cada vez más cercanos, River les llama papá y mamá, y tienen momentos íntimos y familiares.
- XX. **El héroe regresa.** Amelia y Rory se retiran a una vida de casados.
- XXI. **El héroe es perseguido.** Amelia tiene problemas con Rory y se divorcian.
- XXII. **El héroe es auxiliado.** El Doctor irrumpe en sus vidas y hace que se replanteen el divorcio.
- XXIII. **El héroe llega de incógnito a su casa o a la comarca.** Amelia vuelve a tener al Doctor como su guía.
- XXIV. **Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas.** Los ángeles llorosos amenazan a Rory, haciendo que Amelia se de cuenta de sus sentimientos.
- XXV. **Se propone al héroe una tarea difícil.** Amelia debe decidir si tira a Rory del edificio o no para matarle y así salvar el mundo: El Universo o Rory.
- XXVI. **La tarea es realizada.** Amelia y Rory saltan juntos matándose y creando una paradoja.
- XXVII. **El héroe es reconocido.** Aparecen en una línea temporal alternativa, con ambos vivos.
- XXVIII. **El falso héroe o el agresor queda desenmascarado.** El universo alternativo creado por los ángeles es eliminado.
- XXIX. **El héroe recibe una nueva apariencia.** Amelia ha superado el no poder ser madre de nuevo, que River debe vivir su vida y que ama a Rory por encima de todas las cosas.
- XXX. **El falso héroe o el agresor es castigado.** Los ángeles llorosos son destruidos, menos uno.

XXXI. **El héroe se casa o asciende al trono.** Amelia muere en el tiempo actual del Doctor al ser tocada por este ángel, pero tiene una vida larga y feliz con Rory en los años treinta.

5.3.3. ESFERAS DE ACCIÓN DE PROPP

En ambos casos algunos personajes comparten esferas de acción, así como también se da el caso de un personaje que ocupe varias de estas.

Aplicado al Undécimo:

Agresor: Los señores del tiempo, el Silencio, los Daleks, el Doctor Guerrero, otros enemigos.

Donante o proveedor: River Song.

Auxiliar: Amelia Pond, River Song, Rory Williams y Clara Oswald.

Princesa, o personaje buscado; y su padre: River Song.

Mandatario: River Song.

Héroe: El Undécimo y el Duodécimo Doctor.

Falso héroe: Los señores del tiempo.

Aplicado a Amelia Pond:

Agresor: Los señores del tiempo, el Silencio, Madame Kovarian, los ángeles llorosos.

Donante o proveedor: El Doctor.

Auxiliar: River Song y Rory Williams.

Princesa, o personaje buscado; y su padre: Rory Williams y el Doctor.

Mandatario: El Doctor.

Héroe: Amelia Pond.

5.4. PARADIGMAS DE GUIÓN

LA HISTORIA DEL DOCTOR, DEL UNDÉCIMO Y DE AMELIA POND.

Si analizásemos la vida del Doctor podríamos trazar un paradigma semejante a los propuestos en el marco teórico. De este modo, tendríamos el siguiente resultado.

ACTO I: Desde su nacimiento hasta su transformación en el Doctor.

ACTO II: Desde el robo de la TARDIS hasta los eventos del Día del Doctor.

Acto II Primera Parte: Desde el robo de la TARDIS hasta la Guerra del Tiempo.

Acto II Segunda Parte: Desde la Guerra del tiempo hasta los eventos del Día del Doctor.

ACTO III: Desde los eventos del Día del Doctor en adelante.

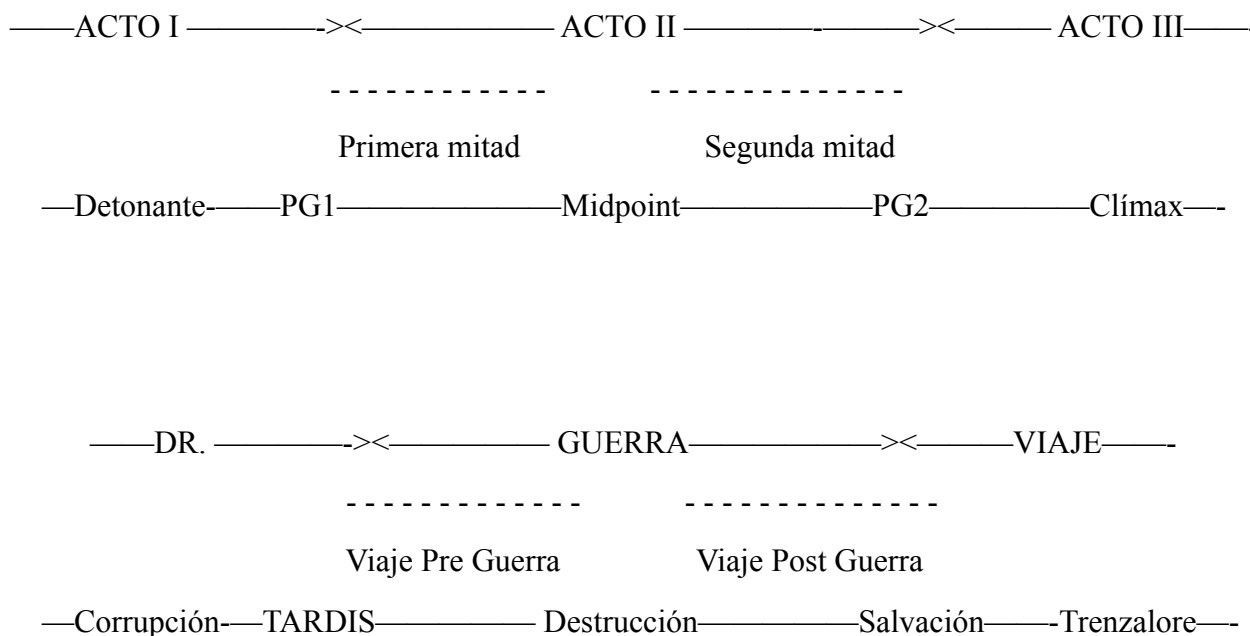
Detonante: El ahora Doctor se enfrenta a la corrupción de su planeta y es exiliado.

Primer Punto de Giro: El Doctor roba una TARDIS y comienza a viajar por el espacio-tiempo.

Midpoint: El Doctor destruye su planeta y a todos sus habitantes.

Segundo Punto de Giro: El Doctor descubre que en realidad salvó a su planeta.

Clímax: Los eventos de Trenzalore.



Por otra parte, si tomamos el mismo esquema centrándonos únicamente en los acontecimientos que abarcan las aventuras de el Undécimo, encontraríamos el siguiente esquema:

ACTO I: Desde su reencarnación como el Undécimo hasta el embarazo de Amelia Pond.

ACTO II: Desde el embarazo de Amelia Pond hasta el Día del Doctor.

Acto II Primera Parte: Desde el embarazo de Amelia Pond hasta el matrimonio con River Song.

Acto II Segunda Parte: Desde el matrimonio con River Song hasta los eventos del día del Doctor.

ACTO III: Desde los eventos del día del Doctor hasta su reencarnación en el Duodécimo.

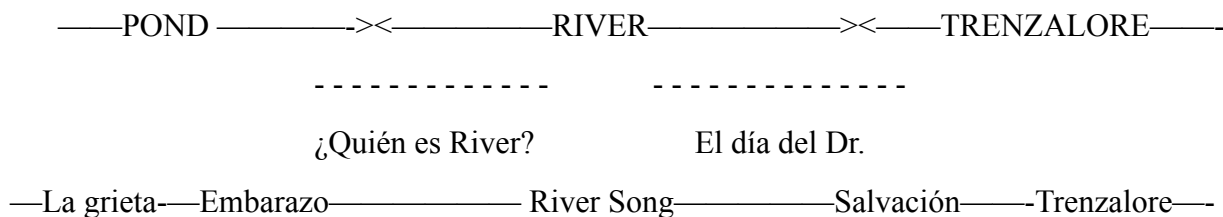
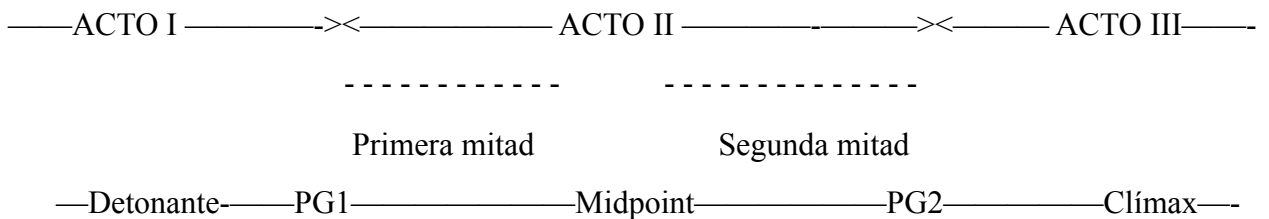
Detonante: El Undécimo Doctor conoce a Amelia Pond y la grieta de su cuarto.

Primer Punto de Giro: El Doctor descubre la realidad del embarazo de Amelia Pond.

Midpoint: El Doctor conoce la identidad de River Song.

Segundo Punto de Giro: Los eventos del Día del Doctor.

Clímax: Los eventos de Trenzalore.



De este modo, si tomamos el mismo esquema centrándonos únicamente en los acontecimientos que abarcan las aventuras de El Undécimo, obtendríamos el siguiente resultado:

ACTO I: Desde su reencarnación como El Undécimo hasta el embarazo de Amelia Pond.

ACTO II: Desde el embarazo de Amelia Pond hasta el Día del Doctor.

Acto II Primera Parte: Desde el embarazo de Amelia Pond hasta el matrimonio con River Song.

Acto II Segunda Parte: Desde el matrimonio con River Song hasta los eventos del día del Doctor.

ACTO III: Desde los eventos del día del Doctor hasta su reencarnación en El Duodécimo.

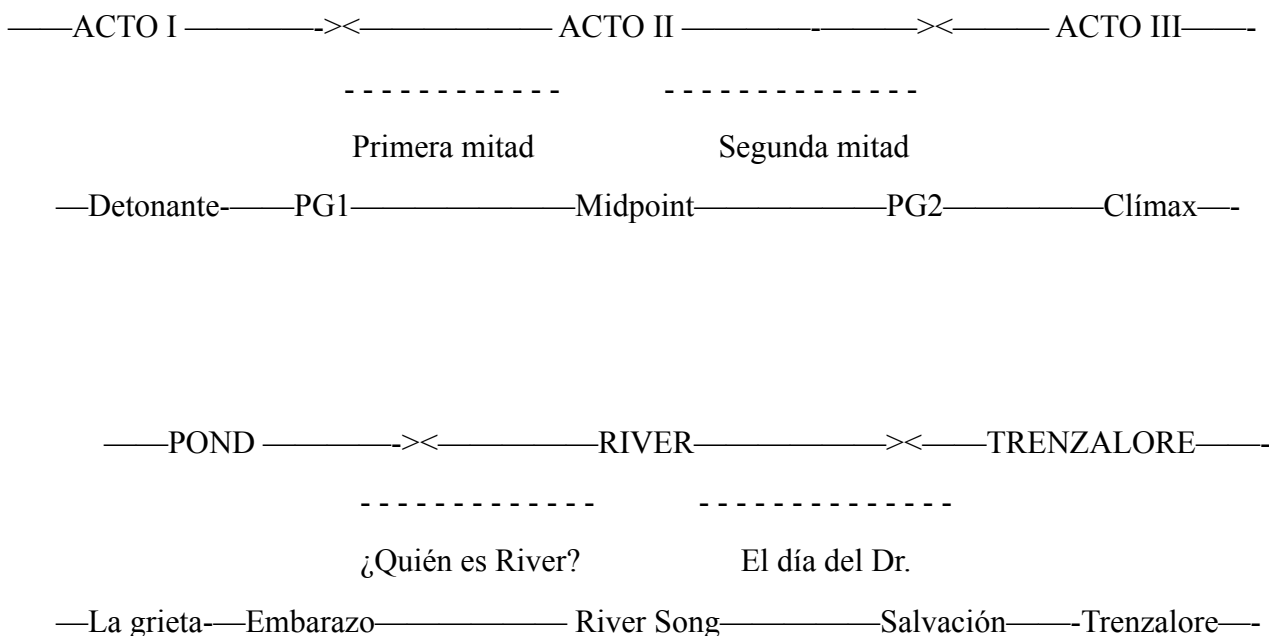
Detonante: El Undécimo Doctor conoce a Amelia Pond y la grieta de su cuarto.

Primer Punto de Giro: El Doctor descubre la realidad del embarazo de Amelia Pond.

Midpoint: El Doctor conoce la identidad de River Song.

Segundo Punto de Giro: Los eventos del Día del Doctor.

Clímax: Los eventos de Trenzalore.



Si observamos el esquema entorno a la vida de Amelia Pond - en referencia a los eventos compartidos con el Doctor -, se propone el siguiente esquema:

ACTO I: Desde la primera aparición del Doctor hasta la segunda.

ACTO II: Desde la segunda aparición del Doctor hasta el matrimonio de este.

Acto II Primera Parte: Desde la segunda aparición del Doctor hasta el nacimiento de su hija.

Acto II Segunda Parte: Desde el nacimiento de su hija hasta el matrimonio del Doctor.

ACTO III: Desde el matrimonio del Doctor hasta Los ángeles toman Manhattan.

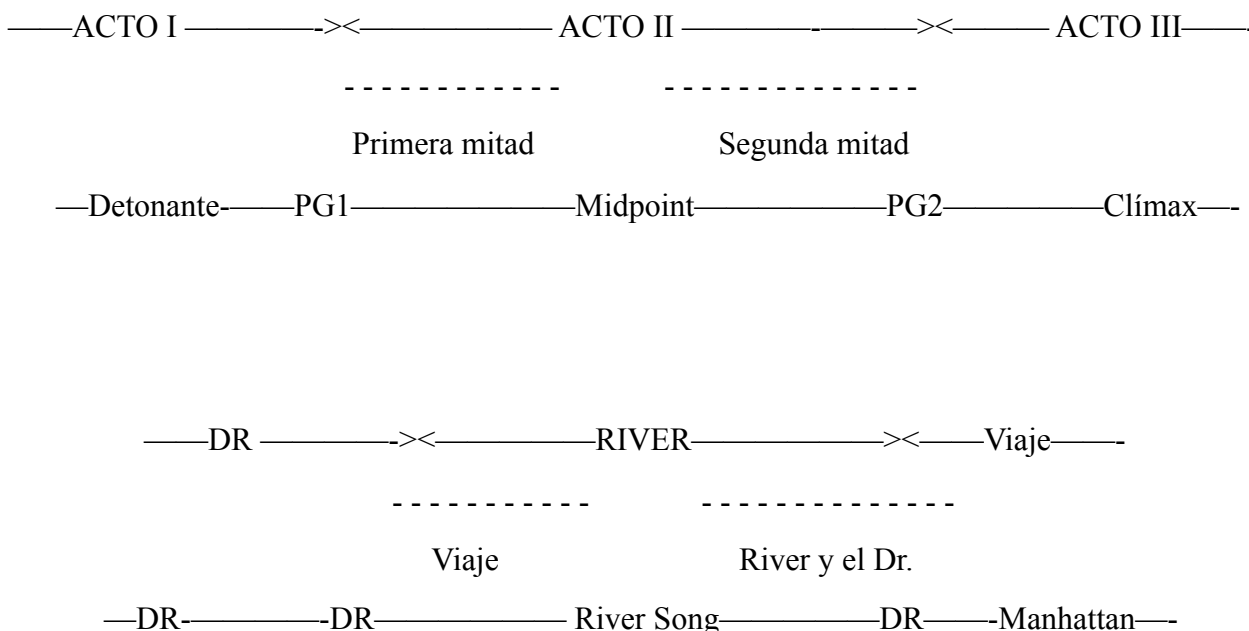
Detonante: Amelia conoce al Doctor y todo el mundo piensa que es un amigo imaginario.

Primer Punto de Giro: El doctor reaparece en la vida de Amelia y se la lleva con él.

Midpoint: Amelia conoce la identidad de River Song.

Segundo Punto de Giro: Amelia vuelve a viajar con el Doctor tras un periodo de inactividad.

Clímax: Los eventos de Los ángeles toman Manhattan.



5.5. LOS ACTANTES

5.5.1. APLICACIÓN DEL MODELO ACTANCIAL DE GREIMAS EN *DOCTOR WHO*

I. El siguiente esquema comprende la aplicación de dicho modelo actancial al Doctor en general, comprendiendo aquí tanto la serie clásica como la nueva:

Sujeto: El Doctor.

Objeto: Viajar por el tiempo y el espacio.

Destinador: La autodestrucción de su planeta.

Destinatario: El Universo y la conciencia del Doctor.

Ayudantes: Los *companions*.

Oponentes: Diversas razas enemigas del Doctor.

II. El siguiente esquema comprende al Undécimo Doctor:

Sujeto: Undécimo Doctor.

Objeto: Hacer del mundo un lugar mejor, aliviar su conciencia.

Destinador: La destrucción - por parte de él -, de su planeta.

Destinatario: El Universo y la conciencia del Doctor.

Ayudantes: Amelia Pond, Rory Williams, River Song y Clara Oswald.

Oponentes: Diversas razas enemigas del Doctor, los Señores del Tiempo, el Doctor Guerrero.

III. El siguiente esquema comprende a Amelia Pond:

Sujeto: Amelia Pond.

Objeto: Convertirse en heroína.

Destinador: La llegada del hombre desharrapado.

Destinatario: Amelia Pond.

Ayudantes: Rory Williams, Undécimo Doctor, y River Song.

Oponentes: Los Señores del Tiempo, Madame Kovarian, los ángeles llorosos y el Silencio.

CONCLUSIONES

Ante la hipótesis presentada al principio, así como el resto de objetivos previamente establecidos, el resultado del estudio ha sido completamente favorable y positivo.

Habiendo estudiado las temporadas trigésimo primera, trigésimo segunda, y trigésimo tercera - si se escoge la serie completa -; o las temporadas quinta, sexta y séptima - si se tiene en cuenta únicamente la serie denominada como nueva -, la historia del Undécimo y de Amelia Pond encajan de forma absolutamente perfecta con los paradigmas tradicionales del guion audiovisual. Si bien el caso de Amelia es más claro por estar delimitado por su niñez y posterior muerte en la historia, y el del Doctor supone lo mismo por establecer su historia entre su “nacimiento” y “muerte”, el esquema del Doctor en general se expone de forma únicamente ilustrativa, pues, al ser generalmente el segundo acto el más largo de la obra, la historia general del Doctor carece de sentido al establecerse en dicho esquema. Para que lo tuviera, sería necesario que la historia estuviera, primeramente acabada y que, además, fuera posible en ella rescatar aquellos puntos de inflexión que destaquen entre tantas aventuras disgregadas por las trece encarnaciones. De este modo, la estructura de la historia del Doctor en general, tomando como puntos de giro aquellos del Undécimo, queda exclusivamente como guía ilustrativa para situar los puntos de este último sobre la historia total.

Por otra parte, el viaje del héroe es imperceptiblemente alterado en su aplicación a la historia del Undécimo siendo el de Amelia un encaje perfecto al esquema de las funciones de Propp. Como si hubieran escrito sus historias con estos manuales, ambas se reflejan como cuentos tradicionales con moraleja, historias mitológicas universales trascendentes a diferentes culturas y épocas.

El Undécimo traza el viaje del héroe hombre, y es Amelia quien recorre el de la heroína, aquella que no gana el reino al final, sino que hereda una posición al casarse con el príncipe, habiendo basado su viaje en la búsqueda del amor verdadero y el establecimiento de una familia.

Si se observa el personaje de Amelia en la serie de ficción, es curioso cómo es presentada como una de las heroínas más fieras que acompaña al Doctor, así como es ella continuamente quien lleva la voz cantante entre los hombres con los que vive. Y sin embargo, su esquema actancial y el recorrido de su personaje se limitan al papel tradicional de la mujer como heroína de su hombre y su familia.

El Undécimo, en el que hemos centrado la mayor parte de este estudio, se revela como el chamán de los cuentos clásicos, el curandero y el maestro que sana heridas, y que tiene la verdad del mundo en su poder. Y así el Undécimo es el más joven físicamente y el más anciano y oscuro por dentro, así su personaje “nace” ligado a la muerte y es únicamente en el momento que la encuentra que “revive”.

Él ha creado el mito del Doctor para que todos aquellos que pudieran amenazar le tengan miedo, provocando el ataque de estos. Y el Undécimo refleja todas oscuridades del ser humano, quienes constantemente hacemos esto.

Así pues, todo su viaje no es más que una enseñanza moral de cómo debemos madurar y aceptar lo que somos, aceptar nuestras responsabilidades y con ello poder enseñar a las generaciones venideras cuando pasen por el mismo punto de su existencia. Si el Undécimo se revela como un Dios, no se trata más que del ego de alguien que cree que la crisis existencial por la que todos pasamos es trascendente, y sin embargo, todos somos héroes de nuestros cuerpos y espíritus, y para el Universo, sin embargo, no somos nada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Literatura

- Campbell, J., (1959) *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica. Mexico D.F.: Gedisa.
Cita dentro del texto: (Campbell, 1959).
- Chapman, J. (2013) *Inside the TARDIS: The Worlds of Doctor Who*. Nueva York: Taurus.
Cita dentro del texto: (Chapman, 2013).
- B. Betelheim, (2012) *Psicoanálisis del cuento de hadas*. Barcelona: Planeta.
Cita dentro del texto: (Betelheim, 2012).
- Durand, G., (2005) *Las estructuras antropológicas del imaginario colectivo*. Fondo de Cultura Económica de España. Madrid: S.L. Fondo de la Cultura Económica de España.
Cita dentro del texto: (Durand, 2005).
- Field, S., (2005) *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Surrey: Delta Books.
Cita dentro del texto: (Field, 2005).
- Leitch, G., Palumbo, D., Sullivan, C., (2013). *Doctor Who in Time and Space: Essays on Themes, Characters, History and Fandom, 1963-2012*. Jefferson: McFarland.
Cita dentro del texto: (Leitch, Palumbo, Sullivan, 2013).
- Jung, C. (1970) *Arquetipos del inconsciente colectivo*. Barcelona: Ediciones Paidós.
Cita dentro del texto: (Jung, 2013).
- Propp, V., (2011) *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
Cita dentro del texto: (Propp, 2011).
- Roman Calvo, N., (2007) *El modelo actancial y su aplicación*. Editorial Pax Mexico: Mexico.
Cita dentro del texto: (Roman Calvo, 2007).
- Seger, L., (1987) *Making a Good Script Great*. Nueva York: Dodd, Mead & Company Inc.
Cita dentro del texto: (Seger, 1987).
- Vogler, C., (2002) *El viaje del escritor*. Madrid: Ma non troppo.
Cita dentro del texto: (Vogler, 2002).

Revistas de investigación

- Bobes Naves, M., (2010): *El anti-teatro en La cantante-calva*. Revista Pygmalion: Revista de teatro general y comparado, ISSN 2171-3820, N°. 2, 2010, págs. 57-78.

Artículos web

- Jones, P., (2013). “Doctor Who 50th anniversary special scoops Guinness World Record for biggest ever TV drama simulcast” en *RadioTimes*. <http://www.radiotimes.com/news/2013-11-24/doctor-who-50th-anniversary-special-scoops-guinness-world-record-for-biggest-ever-tv-drama-simulcast> [Consultado el día 18 de Julio de 2016].
- Wilson, D., (2013). “Doctor Who and Sherlock Holmes: Are they really ‘opposites’?” en *Metro*. <http://metro.co.uk/2013/08/22/doctor-who-and-sherlock-holmes-are-they-really-opposites-3934458/#ixzz4JmMDB23O> [Consultado el día 18 de Julio de 2016].
- Hickerson, M., (2010). “Moffat: “Doctor Who” Is a ‘Dark Fairy Tale’” en *Slice Of SciFi*. <http://www.sliceofscifi.com/2010/05/19/moffat-doctor-who-is-a-dark-fairy-tale/> [Consultado el día 18 de Julio de 2016].
- Anders, C., (2010). “Doctor Who's Steven Moffat: the io9 interview” en *io9*. <http://io9.gizmodo.com/5542010/doctor-whos-steven-moffat-the-io9-interview?skyline=true&s=i> [Consultado el día 18 de Julio de 2016].

Series de televisión

- Doctor Who, temporada cuatro (2008) Reino Unido, BBC. [DVD].
- Doctor Who, temporada cinco (2010) Reino Unido, BBC. [DVD].
- Doctor Who, temporada seis (2011) Reino Unido, BBC. [DVD].
- Doctor Who, temporada siete (2012-2013) Reino Unido, BBC. [DVD].
- Doctor Who, temporada ocho (2014) Reino Unido, [DVD].

Redes sociales oficiales

- Web oficial: <http://www.bbc.co.uk/programmes/b006q2x0>
- Twitter: @bbcdoctorwho
- Facebook: @DoctorWho
- Instagram: bbcdoctorwho

Almudena Jiménez Virosta

Trabajo de Fin de Grado
Facultad de Comunicación
Universidad de Sevilla

