

UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
MÁSTER EN GUION, NARRATIVA Y CREATIVIDAD AUDIOVISUAL



LA CONSTRUCCIÓN Y EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE A TRAVÉS DE
LAS PELÍCULAS DE M. NIGHT SHYAMALAN



AUTORA: MIREIA MALDONADO PARRA
TUTORA: INMACULADA GORDILLO ÁLVAREZ
CURSO ACADÉMICO 2019/2020

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS TEÓRICOS	4
1. Introducción	4
2. El director	4
3. Objetivos e hipótesis	7
4. Metodología	8
5. Marco teórico	9
5.1. El personaje cinematográfico	9
5.2. El personaje como persona. Perspectiva fenomenológica	13
5.3. El personaje como rol. Perspectiva formal	16
5.4. El personaje como actante. Perspectiva abstracta	18
5.5. Arcos de transformación del personaje	19
II. ANÁLISIS FÍLMICO	23
1. <i>Praying with Anger</i> (1992)	23
1.1. El personaje como persona	24
1.2. El personaje como rol	27
1.3. El personaje como actante	28
1.4. Arcos de transformación	28
2. <i>El sexto sentido (The Sixth Sense, 1999)</i>	30
2.1. El personaje como persona	31
2.2. El personaje como rol	36
2.3. El personaje como actante	37
2.4. Arco de transformación	37
3. <i>El protegido (Unbreakable, 2000)</i>	39
3.1. El personaje como persona	40
3.2. El personaje como rol	45
3.3. El personaje como actante	46
3.4. Arcos de transformación	47
4. <i>Señales (Signs, 2002)</i>	49
4.1. El personaje como persona	49
4.2. El personaje como rol	53
4.3. El personaje como actante	54

4.4. Arcos de transformación	54
5. <i>El bosque (The Village, 2004)</i>	56
5.1. El personaje como persona	56
5.2. El personaje como rol	60
5.3. El personaje como actante	61
5.4. Arcos de transformación	62
6. <i>Múltiple (Split, 2016)</i>	63
6.1. El personaje como persona	64
6.2. El personaje como rol	69
6.3. El personaje como actante	70
6.4. Arcos de transformación	71
7. <i>Glass (Cristal) (2019)</i>	73
7.1. El personaje como persona	73
7.2. El personaje como rol	80
7.3. El personaje como actante	81
7.4. Arcos de transformación	82
III. CONCLUSIONES	84
IV. REFERENCIAS	87

I. INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1. Introducción

El personaje es un elemento esencial de todo relato cinematográfico, lo que hace que su buena construcción sea especialmente importante. Desarrollado desde el guion, el espectador debe poder sentirse identificado con él y, del mismo modo, verse atrapado por la historia que protagoniza. Igual de importante es que el personaje principal evolucione durante el film, mostrando que, con cada acto que realiza a lo largo de la película, da un paso hacia una transformación. En muchas ocasiones, incluso, el cambio es tal que quien finaliza el relato dista mucho del que lo comenzó.

Esta evolución es especialmente evidente en los protagonistas de las películas dirigidas por M. Night Shyamalan. El director los construye partiendo de una idea similar: el sufrimiento de una pérdida, mostrando a partir de esta cómo se pueden desarrollar historias muy diferentes. Este trabajo se propone analizar algunos de los personajes más relevantes de la filmografía de este director, y determinar cómo se produce una transformación en cada uno de ellos.

2. El director

Manoj Nelliattu Shyamalan nació en 1970¹ en la localidad hindú Puducherry, aunque con seis semanas de edad se mudó con sus padres a Penn Valley, una pequeña comunidad de Pennsylvania, en Estados Unidos. A pesar de ser hindú, sus padres decidieron inscribirlo en un colegio privado católico, argumentando que lo hacían por razones disciplinarias. Quizá esa disciplina es la que llevó a Shyamalan a ser un excelente estudiante, galardonado con la Beca al Mérito Universitario de la Universidad de Nueva York en 1988, donde comenzó a estudiar arte. Es en esta época cuando decide cambiar su segundo nombre a “Night”.

¹ Los datos biográficos se han consultado y contrastado en los siguientes enlaces: <https://www.mnight.com/bio.html>; <https://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/m-night-shyamalan/>; <https://www.fandango.com/people/m-night-shyamalan-623232/biography>. Consultado por última vez el 27 de abril de 2020.

Los padres de Shyamalan ejercían la medicina y, a pesar de que su padre siempre quiso que él también siguiera los mismos pasos, el director siempre tuvo claro que el camino a seguir para él estaba en el cine. Su madre lo apoyó a continuar lo que era para Shyamalan una verdadera pasión, ayudándolo así, probablemente, a lograr llegar hasta lo que es hoy en día.

Desde que Shyamalan comenzó a ver películas de Spielberg cuando era pequeño, decidió que se quería dedicar a eso. Su pasión era tan fuerte que a los 17 años ya había grabado 45 pequeños cortos domésticos en Super-8, cortos que ha ido incluyendo en los DVD de todas sus películas a partir de *El sexto sentido* (*The Sixth Sense*, 1999).

Su primera película la realizó en 1992, cuando aún era un estudiante universitario. Se trata de *Praying with anger* (1992), un drama semi-autobiográfico en el que un chico hindú criado en Estados Unidos vuelve a la India para estudiar. Esta película fue financiada por sus amigos y familiares, y es él mismo quien la protagoniza. A pesar de que hoy en día está descatalogada, en su estreno logró un éxito moderado al poder presentarse en el Toronto International Film Festival de 1992 y ser elegida en el Instituto de Cine de Los Ángeles la Mejor Película debut del año.

Justo un año después, en 1993, contrajo matrimonio con la psicóloga Bhavna Vaswani, a quien había conocido en la universidad y con quien hoy en día sigue casado y tiene varias hijas.

En 1995 volvió a los rodajes con su segunda película, *Los primeros amigos* (*Wide Awake*, 1998), que fue estrenada en 1998 y que tampoco fue un gran éxito de taquilla. A pesar de que fue una idea original de Shyamalan, las limitaciones que le impuso el productor Harvey Weinstein a la hora de grabarla hicieron que se perdiera la verdadera esencia del director, y que el resultado final tuviera poco que ver con lo que Shyamalan tenía en mente, más allá de la idea inicial.

En 1999 co-escribió el guion de *Stuart Little* (1999) junto a Greg Brooker, y también fue guionista, aunque en la sombra, de la película *Alguien como tú* (*She's All That*, 1999).

Este mismo año realizó el largometraje que lo llevó a obtener la fama mundial: *El sexto sentido*.

Esta peculiar película de fantasmas marcada por un *plot twist* final se convirtió en la segunda película más taquillera de su año de estreno y fue, sin duda alguna, la que llevó a Shyamalan hacia el éxito, logrando seis nominaciones a los premios Oscar.

El director hindú siguió este camino del thriller paranormal, y en 2000 estrenó *El Protegido* (*Unbreakable*, 2000), una película con grandes influencias del cómic donde los protagonistas son, en cierto modo, superhéroes que habitan en el mundo real. Desde un primer momento tuvo claro que esta película supondría el inicio de una trilogía, a pesar de que no la continuó hasta 2016.

Su siguiente película se estrenó en 2002, y fue el thriller de ciencia-ficción *Señales* (*Signs*, 2002), que se convirtió en la séptima película más taquillera de su año de estreno. *El bosque* (*The Village*, 2004), una película de suspense estrenada en 2004, siguió la senda del éxito de Shyamalan y fue nominada a un premio Oscar.

Dos años después, en 2006, estrenó *La joven del agua* (*Lady in the Water*, 2006), una adaptación de un cuento de hadas que él mismo escribió. Desgraciadamente, esta película recibió por lo general críticas muy negativas y fue un fracaso en taquilla, aunque hoy en día se considera una película de culto.

Con su siguiente película, *El incidente* (*The Happening*, 2008), estrenada en 2008, pasó algo similar, ya que las críticas fueron en gran parte negativas. Sin embargo, logró una gran recaudación en taquilla. En 2010 dirigió *Airbender: El último guerrero* (*The Last Airbender*, 2010), basada en una serie de Nickelodeon, y le ocurrió exactamente lo mismo que a la anterior: obtuvo mayormente muy malas críticas, pero una gran recaudación en taquilla. Este mismo año se estrenó *La Trampa del mal* (*Devil*, 2010), basada en una idea original de Shyamalan.

En 2013 dirigió *After Earth* (2013), que una vez más obtuvo críticas negativas. En 2015 pareció recuperar en cierto modo su imagen ante la crítica gracias a *La Visita* (*The Visit*, 2015) que, aunque por lo general no obtuvo críticas excelentes, al menos no fueron malas, y consiguió una gran recaudación. Este mismo año dio el salto a la televisión con *Wayward Pines* (2015), que se convirtió en la serie más vista en su verano de estreno.

Pero el verdadero éxito de Shyamalan volvió en 2016 con el estreno de *Múltiple* (*Split*, 2016), un thriller psicológico que suponía la segunda parte de la trilogía que encabezó *El*

protegido. Múltiple logró principalmente buenas opiniones por parte de la crítica, además de una gran recaudación. En 2019 completó esta trilogía con el estreno de *Glass (Cristal)* (*Glass*, 2019) que, una vez más, consiguió una gran recaudación a pesar de tener en mayor medida críticas desfavorables.

En 2019 también participó como productor ejecutivo y director en la serie de terror psicológico *Servant* (2019).

3. Objetivos e hipótesis

El principal objetivo de esta investigación será determinar la construcción, evolución y desarrollo de los personajes principales de las películas del director y guionista M. Night Shyamalan. Como segundo objetivo, se intentará averiguar si en todas sus películas estos personajes se construyen de manera similar, a pesar de que los resultados sean muy diferentes.

Para ello, se partirá de las siguientes hipótesis:

- Toda la filmografía de M. Night Shyamalan se construye en torno a un mismo punto de partida: el personaje principal sufre una pérdida. Esta pérdida puede manifestarse de muchas formas. En gran parte de los casos, significa una pérdida de fe en sí mismo, algo que logrará recuperar tras los diferentes hechos que ocurran en la película.
- Todas las películas giran en torno a la evolución de estos personajes principales. Se inician con una pérdida, y no acaban hasta que el personaje la haya subsanado de algún modo.

Esta investigación pretende analizar en profundidad estos personajes que a priori parecen estar contruidos de forma similar, a pesar de que las películas a las que pertenecen son muy diferentes. Para analizar esto, será necesario partir de teorías de análisis de personajes.

4. Metodología

Esta investigación se centra en el análisis de los personajes principales de las películas de M. Night Shyamalan, prestando especial interés a su construcción y transformación. Para ello en un primer lugar se llevará a cabo el visionado de un total de siete películas estrenadas desde el año 1992 hasta el 2019. Se han seleccionado únicamente aquellas en las que Shyamalan participa como director y guionista, por considerarse que es en estas donde puede percibir realmente su modo de construcción de personajes, al determinar de este modo en gran medida el proceso creativo de las películas. Por problemas de espacio, se ha decidido establecer una selección basada en aquellas películas que son más relevantes dentro de su filmografía.

Así, se analizará su primera obra, *Praying with anger*, por estimar que, a pesar de ser menos elaborada, sienta las bases de lo que Shyamalan haría posteriormente. También se analizarán *El sexto sentido*, *El protegido*, *Señales* y *El Bosque*, por considerarse tanto por gran parte de la crítica como del público las más relevantes de su filmografía². Asimismo, se analizarán necesariamente *Múltiple* y *Glass (Cristal)* por completar la trilogía que el director inició con *El protegido*.

En segundo lugar, una vez que las películas objeto de estudio se hayan visionado en su totalidad, prestando especial atención a la construcción de los personajes, se desarrollará un análisis narrativo de los mismos.

El análisis se desarrollará a lo largo de esta investigación y se dividirá en varios bloques:

I. **Revisión bibliográfica.** En este primer bloque se recabará información sobre la creación y desarrollo de personajes en el cine, así como de los arcos de transformación de estos. Para ello, se recurrirá a bibliografía específica como *Cómo analizar un film*, de Casetti y di Chio, *The art of dramatic writing* de L. Egri, *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* de L. Seger, *Estrategias del guion cinematográfico* de Sánchez-Escalonilla y cualquier otra bibliografía que surja en el proceso de investigación.

² Así lo afirman diversos medios como <https://www.revistacactus.com/ascenso-y-caida-de-m-night-shyamalan/> y <https://www.abc.com.py/especiales/fin-de-semana/m-night-shyamalan-una-filmografia-de-ideas-y-venidas-1779673.html>. Consultado por última vez el 11 de mayo de 2020.

- II. **Análisis filmico.** En este segundo bloque se realizará un análisis cualitativo-descriptivo de los personajes de las películas dirigidas y guionizadas por M. Night Shyamalan. Para realizar este análisis, se partirá de una variación del esquema propuesto por Casetti y di Chio en *Cómo analizar un film*, que será ampliado con información obtenida en el resto de la bibliografía.
- III. **Relación de los datos obtenidos.** Se compararán los datos del análisis de personajes para comprobar si el director sigue una misma línea al construir sus personajes.
- IV. **Conclusiones.**

5. Marco teórico

5.1. El personaje cinematográfico

El personaje es uno de los elementos básicos para que una historia funcione en el cine. Resulta esencial para que el espectador pueda sentirse identificado y se vea, a través de él, atrapado por el relato. Esta importancia del personaje ha sido más que estudiada por diversos teóricos, pudiéndose destacar aquí lo que expone, por ejemplo, Snyder:

El «quién» es la vía de entrada. No otros, los espectadores, enfocamos nuestra atención sobre el «quién» y nos proyectamos en él, ya se trate de una película épica o del anuncio de un detergente. El «quién» nos da alguien con quien identificarnos; alguien que ni siquiera tiene por qué ser humano. (Snyder, 2016: 77)

La necesidad de la identificación del espectador con el personaje no implica por tanto que este último deba ser siempre humano, pudiendo tratarse también de un animal o incluso de un objeto inanimado. Importante será que, como afirma Field: “El personaje es el fundamento básico de su guion. Es el alma, el corazón y el sistema nervioso de la historia. Antes de sentarse a escribir tiene usted que conocer a su personaje.” (Field, 2002: 27)

La mayor parte de los teóricos coincide en que una buena construcción del personaje resulta fundamental en todo guion, debiéndose cuidar particularmente el desarrollo de este elemento. Tal como indica Caminos:

Construir un personaje es crearlo, o moldearlo, o inventarlo, o soñarlo, o pensarlo, o todo eso junto. El guionista es el constructor, el soñador, el inventor, el que tiene el cincel para pulirlo hasta sacarle brillo. (Caminos, 2007: 25)

Es decir, que saber construir un buen personaje debe ser una de las capacidades preferentes de todo guionista. Davis (2004), al estudiar la construcción de personajes, afirma que para inspirarse existen varios métodos: o bien partir de familiares y amigos, o bien de uno mismo, o hasta de nadie en absoluto. Este teórico considera que es suficiente con partir de conocimientos y sensaciones propios para desarrollar un personaje, sin que exista la necesidad de basarlo en nadie en concreto. Tal y como expone, el proceso de creación de personajes puede verse como una recopilación de fragmentos de individuos de aquí y de allá, no necesariamente escogidos al azar, sino que hayan sido seleccionados con el objetivo de crear a personas que sean a la vez creíbles y apropiadas para un guion concreto (Davis, 2004: 21). Y algo semejante comenta también McKee:

Tomamos prestados trozos y pedazos de humanidad, fragmentos crudos de la imaginación y de la observación allá donde los encontramos y los unimos para crear las dimensiones de la contradicción, tras lo cual lo pulimos todo para construir las criaturas a las que llamamos personajes. (McKee, 2011: 288)

Al construir el personaje se debe considerar también otro punto fundamental: su verosimilitud. Un buen personaje debe ser creíble para lograr conectar con el espectador y que este se pueda sentir identificado con él. Así lo afirman, por ejemplo, autores como McKee:

Todo personaje debe resultar creíble: lo suficientemente joven o lo suficientemente mayor, fuerte o débil, listo o ignorante, generoso o egoísta, ingenioso o soso, en proporciones correctas. Cada una de esas características debe incorporar a la historia la combinación de cualidades que permita al público creer que el personaje sería capaz de hacer lo que hace. (McKee, 2011: 83)

Igualmente esencial en la construcción del personaje resulta establecer quién, de entre todos los posibles, será el protagonista. Field divide la vida de este protagonista en dos categorías: la interior y la exterior. La vida interior comprendería el mundo del personaje antes de que se iniciara la película, desde que nace hasta que comienza esta última, y la vida exterior, por el contrario, sería para Field la que se desarrolla desde el inicio de la película hasta la conclusión de la historia (Field 2002: 28), como queda ejemplificado en la Figura 1:

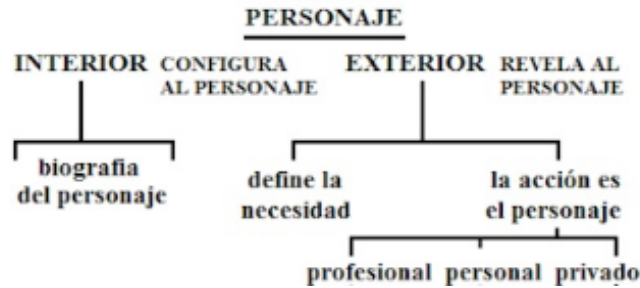


Fig. 1. (Field 2002: 28)

Para conseguir que el personaje protagonista parezca real, Field (2002: 29) indica que debe dividirse su vida en sus tres componentes básicos: profesional, personal y privado. El profesional, como cabe esperar, consiste en establecer cualquier detalle relevante de la ocupación del personaje. El personal, por otro lado, se referiría al aspecto marital o social, mientras que el privado, por último, hace referencia a las acciones del personaje cuando se encuentra solo. En este último componente, según Field, es esencial describir cuál es la necesidad del personaje, lo que le impulsará a lo largo de toda la acción.

Una vez que esté clara esta necesidad, se pueden comenzar a implantar los obstáculos que impedirán al personaje, y sobre todo al protagonista, cubrir esta necesidad. Es aquí donde entran los conflictos que dotarán de una tensión dramática a la historia. El conflicto es algo esencial en cualquier relato cinematográfico. McKee (2011: 109) propone tres niveles de conflicto en la vida del personaje:

El nivel más interno está relacionado con la faceta más íntima del personaje. Es el de su propio yo, considerando relevantes los conflictos que puedan surgir de su mente, cuerpo y sentimientos. El segundo nivel se aleja de lo más íntimo para hacer referencia a las relaciones personales (McKee, 2011: 109). Es decir, trata los conflictos que provienen de la relación del personaje con quienes son cercanos a él. El último nivel se corresponde con los conflictos extrapersonales. Son todos los conflictos que provienen de fuera de la esfera personal del personaje, incluyendo los conflictos entre instituciones sociales y personas, los conflictos con personas y los conflictos con los entornos tanto artificiales como naturales (McKee, 2011: 110).

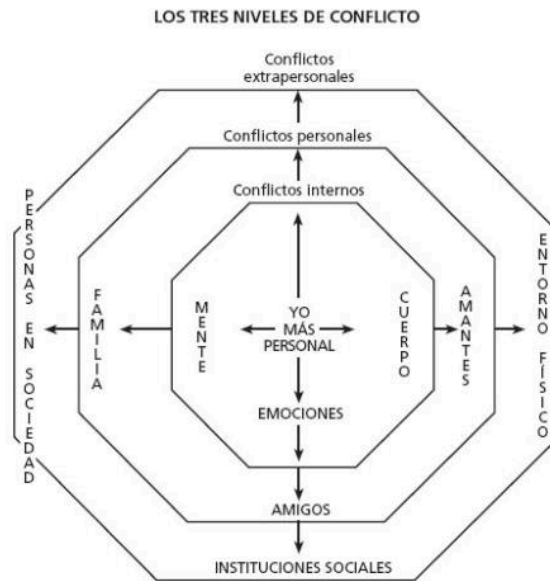


Fig. 2. (McKee, 2011: 110)

Linda Seger, por el contrario, prefiere distinguir entre cinco tipos básicos de conflicto: interior, de relación, social, de situación y cósmico. El conflicto interno es el que aparece cuando un personaje no sabe lo que quiere, y tampoco está muy seguro de sí mismo. El conflicto de relación, por otro lado, se centra en las metas excluyentes del protagonista y del antagonista. El conflicto social se da entre una persona y un grupo, pudiendo ser este último una burocracia, una familia, una empresa, un país... El conflicto de situación aparece cuando los personajes tienen que enfrentarse a alguna situación de vida o muerte. Por último, el conflicto cósmico es el que se da entre un personaje y Dios, el diablo o un ser invisible. (Seger 1991: 154)

Los conflictos resultan fundamentales para hacer evolucionar al personaje y son especialmente importantes en el protagonista. Esto, dentro de la veracidad, resulta esencial, pues muestra que el personaje que finaliza la película poco tiene que ver con el que la comenzó. A lo largo del discurso ha ido transformándose y, por tanto, cambiando. La importancia de establecer este desarrollo la afirman diversos autores, como, por ejemplo, McKee “Una buena escritura no sólo revela la verdadera personalidad, sino que gira o altera esa misma naturaleza interna, para bien o para mal, a lo largo de la narración.” (McKee, 2011: 81).

Davis subraya que esta evolución resulta de especial importancia en el protagonista:

El protagonista, al igual que los demás personajes siempre que sea posible, debe evolucionar a lo largo del guión, y el medio para conseguir que dicha evolución tenga lugar son los conflictos. (Davis, 2004: 112)

En conclusión, resulta evidente la necesidad de construir al personaje cinematográfico y, sobre todo, al protagonista, de forma adecuada desde el inicio del guion. Este personaje debe resultar verosímil para que el espectador pueda sentirse identificado con él, pero a la vez debe mostrar alguna evolución a lo largo del relato. La evolución estará marcada por sus acciones, pero sobre todo por los diferentes conflictos que aparecerán en el desarrollo de la película, y que demostrarán que el personaje inicial dista mucho del personaje final.

5.2. El personaje como persona. Perspectiva fenomenológica

A la hora de analizar narrativamente al personaje cinematográfico, Casetti y di Chio proponen diferenciar entre tres perspectivas de análisis. La primera de estas perspectivas corresponde al nivel del relato, y supone un análisis del personaje como persona. Tal y como afirman estos autores:

Analizar al personaje como persona significa asumirlo como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos, etc. (Casetti; di Chio, 1991: 178)

Para completar esto último, proponen analizar al personaje como persona en base a una serie de distinciones. Así, un personaje podrá ser plano o redondo, lineal o contrastado y estático o dinámico.

Para Casetti y di Chio un personaje plano es simple y unidimensional, mientras que un personaje redondo es complejo y variado. Esta división entre personaje plano y redondo también la proponen otros autores como, por ejemplo, Forster, que lo definirá de la manera siguiente:

Podemos dividir los personajes en planos y redondos. Los personajes planos fueron llamados “humores” durante el siglo diecisiete y a veces son denominados “tipos” y otras veces caricaturas. En su forma más pura, están contruidos alrededor de una única idea o

cualidad. Cuando existe más de un factor en ellos, entonces ya estamos en el comienzo de la curva hacia lo redondo. (Forster, 1983: 73)

Es decir, que un personaje redondo resulta mucho más complejo que un personaje plano, y, por tanto, también más interesante.

Por otro lado, como personaje lineal podemos considerar el que es uniforme y bien calibrado, mientras que uno contrastado es inestable y contradictorio. Esta diferenciación, aunque es recogida por diversos teóricos, es poco definida más allá de Casetti y di Chio (Casetti y di Chio, 1991:178).

Por último, Casetti y di Chio afirman que un personaje estático es estable y constante, mientras que uno dinámico se encontrará en constante evolución, cuestión esta que sí parece haber interesado en mayor medida a la crítica. Según Alonso:

El personaje estático atraviesa experiencias, pero sus cambios no borran o corrigen la decisión con que han sido trazados; el carácter del personaje dinámico, sin embargo, va moldeándose y madurando con el tiempo. (Alonso, 1998: 102)

Es decir, que el personaje estático no evoluciona a partir de sus experiencias, quedando este hecho circunscrito al personaje dinámico.

Dentro del análisis del personaje como persona, se debe mencionar también el trabajo de Egri, que habla de las tres dimensiones del personaje (Egri, 1960: 33). Para Egri, al igual que todo objeto tiene tres dimensiones (profundidad, ancho y alto), también las posee cualquier humano y, por tanto, cualquier personaje. Él distingue entre la dimensión física, psicológica y sociológica. Esta idea ha sido desarrollada por Galán Fajardo (2006) que, tomando como referencia a Egri (1960), indica a qué hace referencia exactamente cada una de las tres dimensiones propuestas:

5.2.1. Dimensión física

Se refiere a los aspectos externos del personaje con la finalidad de proporcionar información sobre su fisionomía o manera de vestir (Galán Fajardo, 2006: 66). Son elementos como el nombre, la edad, el sexo, el aspecto físico (incluyendo altura y peso, color de pelo, piel y ojos, postura, apariencia y defectos), y la nacionalidad.

5.2.2. Dimensión psicológica

Esta dimensión comprende tanto la personalidad como el carácter del personaje. En definitiva, todo aquello que configura su modo de pensar y de sentir (Galán Fajardo, 2006: 66). Se debe analizar la personalidad del personaje y su temperamento. Igualmente serán importantes sus objetivos y metas, sus habilidades y cualidades y sus conflictos internos.

La personalidad se refiere a cómo actúa el personaje dentro de su entorno. Según McKee:

La VERDADERA PERSONALIDAD sólo se puede expresar a través de las decisiones tomadas ante dilemas. Cómo elija actuar la persona en una situación de presión definirá quién es, cuanto mayor sea la presión, más verdadera y profunda será la decisión tomada por el personaje. (McKee, 2011: 281)

El temperamento, por otro lado, es la base del carácter del personaje. Es algo estudiado desde hace décadas, y ya Hipócrates propuso la tipología clásica de temperamentos. Según indica Sánchez-Escalonilla:

Hipócrates distingue cuatro temperamentos fundamentales, según el predominio de un humor determinado en el cuerpo humano: *sanguíneo*, *flemático*, *colérico*, y *melancólico*. Cada base hipocrática es resultado de la combinación de dos tendencias naturales del comportamiento: Extraversión-Introversión, Estabilidad-Inestabilidad. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 278)

Partiendo de esto, tal y como expone Sánchez-Escalonilla, se podrían indicar cuatro tipos de temperamento:

SANGUÍNEO. Se corresponde con el binomio extrovertido-estable. Son personajes equilibrados, simpáticos, sociables y calmados, con facilidad para relacionarse. Son seguros de sí mismos y suelen decir lo que piensan.

FLEMÁTICO. Se corresponde con el binomio introvertido-estable. Son personajes extremadamente prudentes y silenciosos. Son muy reflexivos y nunca hablan sin pensar. Controlan sus pasiones, y cuando se les conoce realmente su verdadera personalidad puede resultar imprevisible.

COLÉRICO. Se corresponde con el binomio extrovertido-inestable. Actúan a través de impulsos, dejándose llevar por sus pasiones. Eso los convierte en personajes espontáneos que no ocultan sus opiniones. Son inestables.

MELANCÓLICO. Se corresponde con el binomio introvertido-inestable. Muy tímidos y sensibles, suelen ocultar sus sentimientos. Dudan demasiado al tomar cualquier decisión, y suelen provocar compasión en el espectador. (Sánchez-Escalonilla, 2001)

La personalidad y el temperamento son elementos esenciales a tener en cuenta en la dimensión psicológica del personaje. Para el conflicto interno Galán Fajardo (Galán 2005: 270 y 2007: 8) y Sánchez-Labela Martín (2016: 287) aceptan la definición de Seger expuesta anteriormente. Sánchez-Labela Martín, además, incluye como conflictos internos el de situación y el cósmico expuestos por Seger, tal y como se hará en este análisis.

En cuanto a los objetivos y metas del personaje, no suelen ser clasificados más específicamente por la mayor parte de los teóricos, y lo mismo ocurre con las habilidades y cualidades.

5.2.3. Dimensión sociológica

Por último, la dimensión sociológica se refiere a la vida familiar y profesional del personaje, es decir, al entorno social en el que se desenvuelve. Como comenta Egri (1960: 36), será necesario tener en cuenta clase social, ocupación, educación, vida familiar, religión, raza y nacionalidad, su lugar en la comunidad, afiliaciones políticas y aficiones. Galán Fajardo (Galán Fajardo, 2006: 66) retoma esta idea y la amplía con estabilidad en las relaciones, especificando el estado civil, determinando más detenidamente las relaciones profesionales-laborales y también teniendo en cuenta los conflictos externos, que serían los de relación y social siguiendo la tipología de Seger.

5.3. El personaje como rol. Perspectiva formal

La perspectiva fenomenológica del análisis del personaje trataba de analizarlo en términos de personalidad e iconografía. La perspectiva formal, sin embargo, pretende profundizar más en las acciones y gestos que desarrolla el personaje. Así, tal y como

indican Casetti y di Chio, mientras que en el análisis del personaje como persona se pueden llegar a conocer el carácter y perfil físico del mismo, el análisis del personaje como rol se centrará en el análisis de sus gestos, así como de las clases de acciones que lleva a cabo (Casetti y di Chio, 1991: 179), opinión que comparte también Pérez Rufi:

Del nivel fenomenológico del estudio del personaje, en el que considerábamos los matices de su personalidad y su comportamiento, pasamos a un nivel formal en el que tales aspectos observados se categorizan en géneros de gestos y acciones, en un primer ejercicio de generalización. (Pérez Rufi, 2016: 549)

El personaje, de este modo, deja de considerarse un individuo único para convertirse en un rol que puntúa y sostiene la narración (Casetti y di Chio, 1991: 179). Dicho de otro modo, el personaje no se contempla como un ser individual, sino que únicamente tiene relevancia en cuanto al rol que encarna.

Partiendo de los estudios de Bremond, estos autores indican igualmente que, para estudiar al personaje desde esta perspectiva, es conveniente centrarse en algunos de los grandes rasgos que caracterizan a los roles que puede encarnar el personaje a través de algunas oposiciones tradicionales.

De este modo, un personaje podrá ser activo o pasivo, dependiendo de si es la fuente directa de la acción (activo) o, por el contrario, objeto de las iniciativas de otros (pasivo).

El personaje también podrá ser influenciador, si se dedica a provocar acciones sucesivas, “haciendo hacer” a los demás, convirtiéndolos en sus ejecutores, o autónomo, si opera directamente, sin causas y sin intermediaciones, siendo un personaje que “hace”, proponiéndose como causa y acción de su actuación.

Igualmente, un personaje podrá ser modificador o conservador, dependiendo de si es alguien que desea cambiar las situaciones, ya sea en sentido negativo (degradador) o positivo (mejorador), o si por el contrario prefiere mantener el equilibrio o restaurar el orden amenazado.

Y por fin, la última distinción que proponen Casetti y di Chio es entre personaje protagonista y antagonista. Según indican estos autores, los dos son fuentes del “hacer hacer” y del “hacer”, pero el protagonista es quien sostiene la orientación del relato, y el antagonista es quien manifiesta la posibilidad de una orientación exactamente inversa.

Otros autores también se dedican a definir la figura del antagonista, como es el caso de Konigsberg:

Personaje opuesto al héroe o al protagonista. Un antagonista es normalmente el “malo” de la película que se encuentra enfrentado con el héroe, y actúa como desencadenante de buena parte de la acción de la película. (Konigsberg, 2004: 37)

Estas distinciones son aceptadas por la mayor parte de los teóricos, como, por ejemplo Gil Ruiz:

A la hora de escribir una escena, el antagonista es el que se opone a los deseos del protagonista, pero eso no significa que por ello tenga que ser su enemigo. El antagonista es el elemento que se enfrenta al protagonista: una fuerza igual de intensa, pero que va en sentido contrario. (Gil Ruiz, 2014: 155)

5.4. El personaje como actante. Perspectiva abstracta

Esta es la última perspectiva del análisis narrativo de personajes propuesta por Casetti y di Chio. Tal y como ellos indican, esta perspectiva se centra en el análisis del personaje considerándolo un actante, es decir, un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que ésta avance (Casetti y di Chio, 1991: 183).

Greimas, basándose en los estudios de Propp y Souriau, propone un esquema actancial usado por Casetti y di Chio a la hora de abordar esta perspectiva de estudio. En este modelo actancial (Greimas, 1971: 190), Greimas analiza el rol de los personajes y propone distinguir entre sujeto, objeto, destinador o remitente, destinatario, ayudante y oponente.

El sujeto es el motor de la acción, un personaje que busca algo. Es el actante que desea un objeto. Según Casetti y di Chio, el sujeto es aquel que se mueve hacia el objeto para conquistarlo, a la vez que actúa sobre él y el mundo que lo rodea (Casetti y di Chio, 1991: 184). El objeto, por otro lado, es lo que desea el sujeto, es aquello hacia lo que hay que moverse y sobre lo que hay que operar.

El destinador es quien impulsa al sujeto a perseguir el objeto. No tiene por qué ser un personaje en concreto, sino que también puede ser un personaje abstracto. El destinatario, por el contrario, es quien se beneficia del objeto, es decir, determina para qué quiere el sujeto conseguir el objeto. Tal y como afirman Casetti y di Chio, el sujeto puede convertirse en destinatario, tanto cuando conquista el objeto deseado como cuando adquiere una competencia y recibe una sanción (Casetti y di Chio, 1991: 185).

Por último, tal y como se puede suponer, el ayudante es quien ayuda al sujeto a conseguir el objeto, mientras que el oponente es quien se opone a este logro.

5.5. Arcos de transformación del personaje

Sánchez-Escalonilla afirma que hay dos tipos de historias menores que afectan a los personajes y que, además, se van desarrollando a medida que avanza la trama. Son historias de relaciones entre personajes (subtramas) e historias interiores de personajes (arcos de transformación). (Sánchez-Escalonilla, 2001: 59)

Así, en cada historia se produce un triple conflicto: la trama (la lucha por el objeto), las subtramas (el conflicto entre los personajes) y, por último, el arco de transformación (conflicto interior).

El mismo Sánchez-Escalonilla indica que al espectador lo que realmente le interesan son las historias de personajes. Y estos personajes no son los mismos después de afrontar un proceso dramático. A lo largo del relato el personaje realizará una serie de acciones que irán mostrando un cambio de personalidad y actitud, y es aquí donde cobra especial relevancia el arco de transformación.

Son muchos los autores que coinciden con Sánchez-Escalonilla y afirman que la transformación de al menos un personaje de la película resulta esencial. Así lo indica, por ejemplo, Seger:

En las buenas películas, al menos uno de los personajes se transforma a medida que transcurre la historia. Normalmente, el personaje que se transforma es el protagonista. (Seger, 1991: 208)

También Brenes, citando a Cowgill, afirma que:

Cowgill (1999,44-63) (sic), por ejemplo, señala que en las grandes películas ocurre frecuentemente que el protagonista sufre un profundo cambio entre el inicio y el final de la acción. Cuando esto no sucede, el protagonista causa, por lo menos, un cambio en los personajes que le rodean. (Brenes, 2012: 14)

Por supuesto, esta transformación no tiene que ser siempre radical, sino que hay diferentes grados. Según Seger:

La transformación de un personaje puede ser extrema, moviéndose a una posición opuesta, o simplemente puede moverse hacia una posición moderada. Por ejemplo, un personaje rígido puede sufrir una transformación total, volviéndose espontáneo y alegre al final de la película; O puede, sencillamente, relajar su sentido de disciplina. (Seger,1991: 208)

Seger propone, por tanto, establecer una diferenciación entre la posición inicial, la posición moderada y la extrema. Sánchez-Escalonilla, por el contrario, propone considerar cinco tipos de arcos de transformación diferentes:

5.5.1. Arcos de personaje plano

Este tipo de arco de transformación se da cuando la personalidad del personaje prácticamente no evoluciona a lo largo de la historia.

Los tipos de arco plano son incapaces de dejar de ser como son. Su encanto reside con frecuencia en este inmovilismo psicológico y, al presentarse de un modo íntegro, el espectador desea conocerlos mejor. [...] En ocasiones, un arco de transformación plano finaliza con una culminación de su perfil psicológico. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 293)

El personaje no cambia, pase lo que pase a lo largo de la historia, y su personalidad será la misma al inicio que al final.

5.5.2. Transformación radical

El personaje presenta este arco de transformación cuando sus hábitos de vida cambian radicalmente, y el resultado final poco tiene que ver con el que inició la historia. Su personalidad cambia considerablemente.

Un protagonista o secundario describe un cambio radical cuando su tendencia vital dominante (reflexión, sensibilidad, percepción o intuición) cede su puesto preeminente en favor de otra. Una transformación así necesariamente acarrea una alteración de la

personalidad: supone un cambio en los hábitos del personaje tan importante que a menudo se manifiesta en el inicio de una vida nueva, muy distinta a la que el guionista mostró al comienzo de la historia. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 293)

En este contexto existen tres posibilidades:

5.5.2.1. Arco radical que afecta a la estabilidad

Como indica Sánchez-Escalonilla:

El personaje modifica su tendencia dominante (una de las cuatro actitudes) y se produce una alteración moderada en su temperamento, de estable a inestable o viceversa: el colérico se aproxima al tipo sanguíneo y el melancólico al flemático, y al revés. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 294)

Es decir, en este caso, el temperamento del personaje sufre un cambio sustancial.

5.5.2.2. Arco radical que afecta a la extroversión

Aquí se produce un cambio en la tendencia vital, y a su vez en el binomio extrovertido-introvertido.

5.5.2.3. Arco radical que no afecta al temperamento

Se produce un cambio en la tendencia vital del personaje, pero no en su temperamento. Así, los binomios estable-inestable y extrovertido-introvertido permanecerán intactos.

5.5.3. Arcos moderados

En algunos personajes tiene lugar un cambio moderado, sin que en ellos permanezca ninguna huella profunda. Puede ser que o bien refuercen su carácter, o que presenten cierta inestabilidad o conmoción de la intimidad, pero sin que se produzca realmente una gran transformación.

Algunos procesos interiores no dejan en el personaje una huella tan profunda. Protagonistas y secundarios pueden experimentar un *cambio moderado* en forma de refuerzo de carácter, cierta inestabilidad o conmoción de la intimidad, sin que llegue a producirse una auténtica transformación. [...] Los cambios moderados también se manifiestan en personajes que llegan a advertir la posibilidad de una transformación en sus vidas, pero no llegan a dar el paso adelante. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 296)

Además, como se comprueba en la cita precedente, Sánchez-Escalonilla considera que este tipo de arcos también puede producirse en personajes que cuenten con la posibilidad de transformar sus vidas, pero que finalmente no lleguen a hacerlo.

5.5.4. Arcos traumáticos o temperamentales

Un trauma puede provocar que el cambio de personalidad de un personaje sea tan extremo que incluso se pueda llegar a hablar de un personaje nuevo. En algunas ocasiones se desarrolla a lo largo del relato este proceso de ruptura y evolución de una personalidad a otra. Otras veces, por el contrario, el relato comienza con el personaje ya marcado por el trauma, en pleno proceso de ruptura con su personalidad inicial.

Existe un grado por encima de los arcos de transformación radicales: los *arcos traumáticos o temperamentales*. Quienes viven una crisis así experimentan un cambio de personalidad tan definitivo que podemos hablar realmente del nacimiento de una nueva persona. [...] El arco temperamental puede desarrollarse de modo detallado, mientras se relata el paso de un extremo a otro de la personalidad. [...] Otras veces, el guion arranca con un protagonista que se encuentra en pleno proceso de ruptura. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 296)

5.5.5. Transformación circular

Este tipo de transformación se da cuando el personaje finaliza en la misma situación en la que inició el discurso. Por supuesto, esto no implica que no haya experimentado una transformación. Al finalizar, estará marcado por la experiencia obtenida de lo acontecido a lo largo del relato.

A veces, los personajes sufren primero una alteración -radical o moderada-, que habitualmente se produce durante el nudo del relato y que, tras alcanzar su momento crítico, retroceden hasta la situación inicial. [...] Pero el desenlace no nos devuelve al protagonista en un estado idéntico al que mostró en el planteamiento. Como ocurre en todo arco de transformación, la experiencia (casi siempre positiva) finaliza con un personaje que, si bien regresa al punto de partida, se encuentra en un nivel de satisfacción moral superior al inicial. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 297)

II. ANÁLISIS FÍLMICO

1. *Praying with Anger* (1992)

Este primer largometraje de Shyamalan está descatalogado en DVD, dificultándose así su visionado. Únicamente es posible encontrar una copia en la red, visible a través de la plataforma YouTube, en versión original sin subtítulos. El acento hindú de alguno de los personajes dificulta aún más la comprensión de los diálogos para los no angloparlantes nativos. Esto hace, quizá, que esta obra sea de las más desconocidas del director.

El propio Shyamalan interpretará al personaje principal de la película: el joven norteamericano de raíces hindúes Dev Raman.

Dev Raman ha crecido en los Estados Unidos, pero volverá a su país natal durante un año para estudiar gracias a un programa de su universidad, obligado por su madre. En un principio no se siente entusiasmado por esa idea, especialmente por tener que acudir al lugar donde nació y vivió su padre, ya fallecido, en la juventud. Dev y él nunca se llevaron especialmente bien, lo que hace que no desee tener que pasar un año entero en una tierra que para él resulta tan lejana.

Una vez allí sufrirá una serie de conflictos ocasionados por el choque de culturas norteamericana e hindú. Los pertenecientes a la última son mucho más religiosos, y tienen una serie de estrictas costumbres que Dev en un principio no logra comprender. Esto le ocasiona problemas con los profesores de su nuevo centro escolar, e incluso se ganará nuevos enemigos al intentar establecer una relación con una chica por la que se siente atraído.

En la aventura de Dev lo acompañará un amigo que lo guiará por esta nueva sociedad en la que se ha sumergido, y por primera vez Dev comenzará a adaptarse. Conseguirá solucionar el conflicto con su padre, y descubrirá que sus auténticas raíces están en la India, y no en los Estados Unidos.

1.1. El personaje como persona

En esta perspectiva fenomenológica del análisis del personaje se analizará al protagonista, Dev Raman (M. Night Shyamalan) como persona. Partiendo de las distinciones establecidas por Casetti y di Chio, Dev debe considerarse un personaje redondo, construido en base a complejidades y variaciones.

Dev Raman acude a la India obligado por su madre para cursar un programa de estudios de la universidad. Al inicio de la película muestra su descontento por estar allí, afirmando que esa nunca fue su idea. Sus ideas típicamente occidentales poco tienen que ver con los valores orientales de la nueva sociedad en la que se sumerge, suponiendo un choque cultural que para él es muy difícil de asimilar en un inicio. Sin embargo, a medida que va conociendo más este nuevo lugar, descubre que desea dejar atrás todos los valores que traía consigo de los Estados Unidos, y que la pequeña localidad de la India en la que ha estado viviendo puede considerarse realmente su hogar. Así lo afirma el propio Dev hacia el final de la película, comentando que siente que al dejar la India para volver a los Estados Unidos está abandonando su hogar. Esto hace que sus rasgos de personalidad evolucionen y cambien a lo largo del film, demostrando así que Dev dista mucho de ser un personaje plano.

Al igual que redondo, el joven hindú interpretado por el propio Shyamalan es un personaje contrastado. Poco después de que comience la película, Dev mantiene una conversación con un nuevo amigo hindú en la que expresa su incomodidad por ser considerado una persona con tendencia a pelear. Tal y como él explica, en su centro de estudios de los Estados Unidos tuvo una disputa con un compañero que no aceptaba sus raíces hindúes. Dev, en un intento de defensa, agredió a este compañero que, desgraciadamente, acabó haciéndose más daño del que debería al chocar con una taquilla. Eso hizo que tanto la madre de Dev como sus compañeros estadounidenses consideraran que poseía tendencia a pelear, una afirmación que llegó incluso a oídos de los nuevos compañeros de Dev en la India. Sin embargo, él no está de acuerdo con esta percepción y, como él mismo indica, odia pensar que será recordado toda su vida por un único golpe que dio una vez. Dev dista mucho de ser un personaje agresivo, pero sus acciones no parecen sugerirlo en la primera parte de la película.

Raj, el antagonista, un chico hindú del centro de estudios al que acude Dev, hacer sufrir constantemente al joven norteamericano. El mejor amigo de Dev le indica desde un primer momento que seguir las órdenes de Raj es la mejor opción para evitar daños mayores, pero Dev no hace más que enfrentarse a él en un inicio. Esto muestra una clara contradicción en su comportamiento: mientras que por un lado sufre por ser considerado violento y no comparte esa visión, por otro demuestra que en realidad sí lo es, pudiendo considerarse de este modo que Dev es, claramente, un personaje contradictorio.

Sin embargo, a medida que avanza la película, Dev va evolucionando y con él, su carácter. Así, en una de las últimas escenas se produce una disputa entre Raj y los habitantes de la pequeña localidad de la India. Estos últimos planean prenderle fuego al joven cuando aparece Dev para impedirlo, salvando a su antagonista de una muerte segura. Esto muestra una clara evolución en el comportamiento de Dev: mientras que en un principio no hacía más que enfrentarse a Raj, a medida que avanza la película comprende que no merece la pena, llegando incluso a salvarle la vida. Dev ha madurado a lo largo del relato pudiéndose considerarse de este modo un personaje dinámico.

1.1.1. Dimensión física

Dev Raman es un joven norteamericano con raíces hindúes de unos 23 años de edad. Su aspecto físico destaca por sus rasgos hindúes. Presenta una estatura y complexión medias, y tanto su piel como sus ojos y pelo son oscuros. A pesar de que comparte rasgos físicos con los demás personajes de la película, su actitud inicial hace que destaque entre los demás. Aparenta ser un joven fuera de lugar en un mundo que no le pertenece.

1.1.2. Dimensión psicológica

En cuanto a su personalidad, este protagonista es un personaje claramente extrovertido, algo que contrasta con las tradiciones hindúes mostradas en la película. Dev, de hecho, llega a meterse en problemas por ser demasiado extrovertido, ya que intenta establecer contacto con una chica por la que se siente atraído, algo muy mal visto en esta sociedad. Además, también se enfrenta a su profesor, considerando que la docencia de este tiene poco sentido, algo que en ningún caso haría si se tratase de un personaje tímido.

Por otro lado, según los tipos de temperamento expuestos por Sánchez-Escalonilla, Dev podría inscribirse en el colérico, ya que es un personaje muy seguro de sí mismo y sus

valores, y no cuenta con impedimentos para expresar sus opiniones ante cualquiera. El temperamento de Dev, por tanto, se corresponde con el binomio extrovertido-inestable.

Dev Raman, a pesar de ser obligado por su madre a acudir a la India para estudiar, cuenta con un objetivo claro: conocer cuáles son sus raíces. Y es lo que hará, acudiendo a la casa donde vivió su padre, llegando incluso a sentirlo presente en cierto modo, como si de un fantasma se tratase, apareciendo aquí el primer rasgo sobrenatural que tanto marca las películas futuras de Shyamalan. Al descubrir dónde se crio su padre y, por tanto, que sus raíces están en la India, y que este es su verdadero hogar, el joven Dev habrá cumplido todos sus objetivos y metas.

El personaje no presenta habilidades y cualidades destacables más allá de su inteligencia, convirtiéndose en el segundo mejor alumno de la clase y, por supuesto, su empatía desarrollada a lo largo del largometraje, lo que lo llevó a, como se ha mencionado anteriormente, salvar la vida de su antagonista.

El conflicto interior de Dev Raman está claro desde el inicio de la película. Nunca se ha llevado especialmente bien con su padre, que falleció hace un año. No cree que su padre sintiera demasiado afecto por él, lo que en cierto modo quizá lo impulsara a despertar su rechazo a visitar la India. Sin embargo, a lo largo de la película, Dev descubre que su padre no amaba a nadie en el mundo más que a él, y que no dejaba de hablar de su único hijo a sus allegados en la India, afirmando que estaba muy orgulloso de él. Es en este momento cuando Dev se reconcilia con su padre, viéndolo como un fantasma, mostrando cuánto lo echa de menos y, en cierto modo, reconciliándose también consigo mismo.

1.1.3. Dimensión sociológica

A pesar de que se desconoce la clase social de Dev, parece estar muy por encima de la de sus nuevos compañeros hindúes. Estudia en la universidad y, aunque aún no desempeña ninguna profesión, afirma que le encantaría ser escritor y narrar todas sus aventuras en la India en una buena novela.

Al ser muy joven, como es de esperar, Dev es soltero y no tiene descendencia. También es ateo, lo que en un principio muestra su claro contraste con la sociedad hindú en la que se sumerge, extremadamente religiosa.

Tanto sus relaciones personales como profesionales son estables. Dev cuenta con un amigo desde el inicio de la película, y lo mantendrá hasta el final. Establece del mismo modo una relación de amistad con una chica por la que se siente atraído, a pesar de que ella manifiesta en más de una ocasión que lo suyo es un amor imposible, ya que está prometida con otro joven hindú.

Por supuesto, se establece un claro conflicto de relación entre el protagonista y el antagonista. Este conflicto deriva de los valores tradicionales norteamericanos de Dev, que se contraponen a los los hindúes, haciendo enfadar al joven Raj, que hará todo lo posible por molestar a Dev a lo largo del largometraje.

Además, al inicio de la película, Dev muestra un claro conflicto con toda la sociedad hindú en la que se sumerge. Sus valores son contradictorios, y no termina de comprender el modo de actuar de sus nuevos compañeros. Le surgen problemas con ellos y con sus profesores, y no es hasta que consigue a aceptar estos nuevos valores cuando los conflictos se solucionan, y se siente uno más de esa pequeña sociedad.

1.2. El personaje como rol

Este análisis desde una perspectiva formal se centrará en analizar las acciones realizadas por Dev Raman a lo largo del film.

Partiendo, una vez más, de los estudios de Casetti y di Chio, se puede afirmar que Dev es un personaje activo. A pesar de que es su madre quien lo obliga a acudir a la India, en el resto de la película es él la fuente directa de la acción. Tendrá problemas por sus propios actos, ignorando los consejos de su nuevo amigo. También es quien decide acudir a otra pequeña localidad cercana en busca de la antigua casa de su padre y, por supuesto, quien decide enfrentarse al antagonista y después salvarle la vida.

Es un personaje autónomo, ya que en la mayoría de las ocasiones actúa sin intermediarios. Se enfrenta directamente a su antagonista, dejando a un lado a su nuevo amigo hindú y alejándose de sus consejos. También es solo él quien decide acercarse a la chica por la que se siente atraído, a pesar de saber que podría ocasionarle nuevos problemas.

En cuanto Dev llega a la India se siente perdido debido a lo diferente de sus valores y costumbres. Está fuera de lugar y no comprende las tradiciones hindúes, llegando a considerar incluso que muchas de ellas carecen de sentido. Intenta ignorar estas tradiciones y se sumerge en diversos problemas con sus compañeros y profesores. Esto lo convierte en un personaje modificador: desea cambiar las situaciones con las que se encuentra en la India, viéndolas siempre desde una perspectiva norteamericana, pero así se aleja demasiado de la realidad en la que se encuentra.

Sin duda alguna, tal y como se ha mencionado con anterioridad, Dev Raman es el protagonista de la película. El relato se orienta hacia él, mientras que el también ya mencionado Raj es el antagonista, que se opondrá a Dev siempre que tenga oportunidad.

1.3. El personaje como actante

Según el esquema actancial propuesto por Greimas, Dev podría considerarse el sujeto por ser el motor de la acción. El objeto de su búsqueda sería encontrar sus auténticas raíces y, por tanto, su verdadero hogar.

Ya que es su madre quien lo empuja hacia la India, a pesar de que el protagonista se resiente en un inicio, se puede considerar que ella es el destinador. Por supuesto, el propio Dev es el destinatario, ya que nadie más allá de él mismo se beneficiará del objeto.

El ayudante con el que Dev cuenta a lo largo de la película es su nuevo amigo hindú, que lo acompañará en diversas aventuras, destacando principalmente la búsqueda de la antigua casa del padre de Dev. Por supuesto, el oponente será Raj, otro joven hindú que no soporta las tradiciones norteamericanas de Dev, y que tratará de hacerle sufrir.

1.4. Arcos de transformación

Es evidente que Dev Raman evoluciona a lo largo de la película. Al inicio, podía considerarse simplemente un chico de tradiciones norteamericanas que no encajaba en una sociedad hindú. No entendía estas tradiciones, y tampoco encontraba interés alguno por seguir las. Esto se percibe especialmente en su actitud con la chica por la que se siente

atraído. Aunque todos le indican que no debe acercarse a ella, él se salta las reglas y llega a tocarla, algo normal para cualquier norteamericano, pero prohibido para un hindú.

Tampoco comprende cómo esta nueva sociedad en la que se sumerge puede estar tan marcada por la religión, ya que, como él mismo indica, él no es creyente. Además, no comparte las explicaciones que ofrecen sus profesores, considerando que carecen de sentido y, lo que es peor aún, expresándolo así ante ellos. Por supuesto, en la India esto es un problema de gran magnitud, ya que ningún alumno cuenta con autoridad suficiente como para debatir a un profesor.

Este choque de culturas lleva a que Dev se encuentre completamente perdido al inicio del film. No sabe qué hace allí y, por si fuera poco, lleva a sus espaldas la carga de ser considerado un personaje violento.

Sin embargo, a medida que avanza la película, se producen pequeños cambios en su actitud. Su comportamiento no llega a diferir mucho del que mantiene de forma inicial, siendo un personaje muy extrovertido desde el inicio hasta el final, pero poco a poco consigue comprender las costumbres y valores hindúes, llegando a considerar la India su verdadero hogar. Del mismo modo, deja atrás toda su agresividad contenida, algo que demuestra al salvar a su antagonista de una muerte segura.

A pesar de que su personalidad no cambia demasiado, Dev evoluciona moderadamente a lo largo de la película, dejando en la India una parte importante de sí mismo y regresando a los Estados Unidos con una personalidad mejorada, logrando por fin dejar atrás su agresividad y reforzando su empatía. Esto hace que Dev Raman sufra un arco de transformación moderado.

Shyamalan realizó este largometraje con tan solo 22 años. A pesar de que no se trate de una obra demasiado profunda, sí que sienta las bases de lo que posteriormente haría en sus futuros proyectos, dándole especial importancia a los conflictos internos del protagonista, y cómo debe evolucionar para superarlos. Por supuesto, la visión del padre del joven Dev a modo de fantasma supone el primer elemento sobrenatural en las películas de Shyamalan, algo que seguirá incluyendo en muchas de sus futuras obras. Es por eso por lo que la película merece ser analizada más extensamente en este trabajo.

2. *El sexto sentido (The Sixth Sense, 1999)*

Malcolm Crowe (Bruce Willis) es un psicólogo infantil que vive felizmente con su mujer en Filadelfia, hasta que un día un ex paciente, ya adulto y decepcionado con el trato de Malcolm en el pasado, se cuela en su casa con la intención de dispararle y posteriormente suicidarse.

Un año después, Malcolm, con la sensación de haber fracasado como psicólogo, comienza a tratar a un chico de nueve años llamado Cole (Haley Joel Osment), que parece estar atormentado por algo que no quiere confesar. Malcolm ve en él al chico que se suicidó en su casa un año atrás, y hará todo lo posible por ayudarlo como no pudo ayudar al anterior.

El psicólogo está convencido de que el pequeño Cole está marcado por el abandono de su padre, pero la realidad va mucho más allá: el joven tiene la peculiaridad de que es capaz de ver muertos. Así se lo confiesa a Malcolm a medida que van estableciendo una relación cada vez más cercana, y este último tratará de ayudarlo a superar sus miedos a medida que trata con su propio problema personal: parece que está perdiendo a su mujer.

A lo largo de la película los dos se sumergirán en una historia de superación donde nada es lo que parece ser. Y es que el giro final que tanto la caracteriza explica que, en realidad, Malcolm es uno de los muertos que visitan a Cole, con la única misión de lograr salvarlo de sus miedos como no pudo salvar al chico que lo acabó asesinando.

Como cabe esperar, los personajes a analizar en esta película serán Malcolm y Cole, por ser los protagonistas que cargan con todo el peso de la historia. Además, no se aprecia ningún antagonista en todo el film, ya que los únicos que se oponen a los deseos de Malcolm y Cole son sus propios miedos.

Esta película fue la que consolidó a Shyamalan en Hollywood, posicionándose como la segunda película más taquillera de su año de estreno, 1999³. Logró la nominación a seis

³ Únicamente por debajo de *Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma (Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*, George Lucas, 1999) Fuente: https://www.boxofficemojo.com/year/1999/?ref_=bo_y1_table_22. Consultado por última vez el 27 de abril de 2020.

premios Óscar, donde se convirtió una de las cinco películas de terror en la historia en ser nominada a Mejor Película⁴.

2.1. El personaje como persona

Malcolm, el psicólogo que se encargará de tratar a Cole se posiciona como un personaje redondo desde el inicio de la película. A pesar de que su evolución es menos destacable que la del joven Cole, eso no significa que sea inexistente.

Malcolm es un hombre centrado en su trabajo que hará todo lo posible por ayudar a Cole con un problema que en un inicio resulta desconocido, a la vez que se preocupa por solucionar sus dificultades maritales en casa. Sin embargo, Malcolm cuenta con un problema añadido que él mismo no descubrirá hasta el final: no está vivo.

Tras ser asesinado por un paciente descontento, al final del film se descubre que Malcolm es un ente que se aparece a Cole con la única misión de ayudarlo como paciente y así poder estar en paz, compensando de algún modo lo que no pudo realizar con el paciente que lo asesinó. Malcolm intenta entender a Cole, convencido de que lo que le ocurre es que está marcado por el abandono de su padre. Tras muchos esfuerzos, el joven Cole consigue abrirse a él y, en una de las frases más conocidas de la historia del cine, le confiesa que lo que le ocurre en realidad es que en ocasiones ve muertos.

Malcolm piensa que se trata de simples alucinaciones, y en alguna ocasión llega incluso a plantearse abandonar el tratamiento de Cole por considerar que no lo logrará ayudar, y que es mejor para él centrarse en solucionar sus propios problemas con su mujer. Sin embargo, a medida que avanza la película, irá comprendiendo que quizá Cole no esté mintiendo ni sufriendo alucinaciones, sino que quizá sea verdad que ve muertos. Por si fuera poco, tras inspeccionar los archivos de las sesiones con el paciente descontento que le disparó, Malcolm descubre que tenía un comportamiento similar al de Cole, y que era capaz de escuchar ciertas voces. En ese momento, comenzará a creer a Cole y a interesarse por ayudarlo como no pudo hacer con el paciente anterior, acompañándole en cualquier

⁴ Así lo indican, entre otros: <https://www.sensacine.com.mx/peliculas/pelicula-22092/secretos/>. Consultado por última vez el 27 de abril de 2020.

aventura que lo lleve a superar sus miedos, y convenciéndole de que lo que tiene que hacer es escuchar a los muertos, y no temerlos.

El Malcolm que trató al primer paciente nada tiene que ver con el que comienza a ayudar realmente a Cole. Este último es mucho más comprensivo y está esforzado por ayudarlo, llegando incluso a creerse algo tan extraño como que Cole es capaz de ver muertos. El Malcolm del inicio, al igual que el que trató al otro paciente, nunca creería algo así, y simplemente pensaría que Cole está loco. De hecho, como se ha mencionado, llega a pensar que simplemente sufre alucinaciones. Este cambio en la conducta de Malcolm lo posiciona claramente como un personaje redondo.

Del mismo modo, el joven Cole es un personaje redondo y complejo, y su actitud y personalidad irán variando a medida que avance la película. Al inicio el niño estará atemorizado por un hecho inaudito que no desea hacer público. Con la insistencia y ayuda de Malcolm confesará qué es lo que realmente le ocurre. El hecho de tener que convivir constantemente con muertos que se le aparecen le produce un enorme temor, y lo único que hace es intentar huir de ellos, sin tener claro qué es lo que quieren de él.

Sin embargo, es destacable el hecho de que no cuenta con grandes problemas para relacionarse con Malcolm, a pesar de que, como se indica al final de la película, él también está muerto. Es cierto que al inicio es reticente a establecer una relación, pero afirma que es porque está convencido de que su ayuda como psicólogo no le servirá de nada. Cole no deja de afirmar que tiene problemas con los fantasmas que ve, pero en ningún momento esos problemas se presentan con Malcolm, a pesar de que también es un fantasma.

Por supuesto, la ayuda e insistencia de Malcolm logra que Cole se enfrente por primera vez a estos fantasmas, superando así su temor. Malcolm le indica que quizá lo único que tenga que hacer es escucharlos, y así lo hace Cole. Son seres que solo buscan su ayuda para solucionar algún problema que les ha quedado pendiente en este mundo, y necesitan a Cole para estar en paz. Cole supera sus miedos, e incluso es capaz de confesarle a su madre qué es lo que le está ocurriendo. El Cole que abandona la película poco tiene que ver con el que la comienza, reafirmando la idea de que es un personaje redondo.

Malcolm es un personaje contrastado, lo que lo convierte en alguien contradictorio. Esto es algo que se aprecia especialmente en la diferencia de trato entre el paciente que lo

acaba asesinando y Cole. Incluso se puede apreciar en el trato que mantiene con Cole al principio, y el que tendrá con él una vez que crea sus palabras. Malcolm es escéptico ante los acontecimientos que le ocurren tanto a Cole como a su paciente anterior, y simplemente piensa que si son capaces de ver a otros seres, es que están locos.

Este escepticismo hizo que su antiguo paciente cayera de verdad en la locura, convenciéndose a sí mismo de que las voces que lo atormentaban estaban en su imaginación, llevándolo a suicidarse después de acabar con la vida del psicólogo que le había fallado. Sin embargo, estos pensamientos de Malcolm van quedando atrás a medida que va conociendo más a Cole. Se interesa de verdad por él, y contrariamente a todo lo que pensaba en un principio, al final consigue creer que Cole puede ver y hablar con los muertos.

Cole, por otro lado, es reticente a la hora de tratar con los fantasmas que buscan su ayuda, pero no tiene ningún impedimento en establecer una relación con Malcolm, que realmente es uno más de ellos. Esto convierte a Cole en un personaje contradictorio, pudiéndose afirmar de este modo que es un personaje contrastado. No se llega a explicar en ningún momento por qué Cole no teme a este fantasma en concreto, pero sí a todos los otros que se le aparecen, a pesar de que ninguno de ellos, al igual que Malcolm, desea hacerle daño.

La evolución de Malcolm y de Cole es más que evidente, ninguno de ellos permanece inalterable a lo largo de la película. De hecho, nada tienen que ver el Malcolm y el Cole que inician la película con los que la terminan. Malcolm, por supuesto, sufre una gran transformación al enterarse en el desenlace de que está muerto, algo de lo que no se había percatado en ningún momento. Descubre que su propósito era ayudar a Cole y, una vez cumplido, puede abandonar este mundo en paz. Cole, por otro lado, logra enfrentarse a sus miedos, decidido a ayudar a sus visitantes más que a temerlos. Todo esto hace que ambos personajes sean dinámicos, en constante evolución, madurando y avanzando a la vez que lo hace la película.

2.1.1. Dimensión física

Malcolm Crowe es un hombre de mediana edad con una altura y peso dentro de la media. Tiene un aspecto limpio, con entradas que muestran su pérdida de pelo. Cuando trabaja, viste medianamente elegante, pero cuando está en casa su atuendo es más cómodo y deportivo. Es norteamericano.

Cole Sear es un niño que destaca por su aspecto atemorizado. Con sus nueve años, presenta un aspecto frágil, y su expresión facial da la sensación de que está sufriendo constantemente. Es de compleción pequeña, lo que acentúa esta fragilidad. Al igual que Malcolm, Cole es norteamericano.

2.1.2. Dimensión psicológica

El temperamento de Malcolm se corresponde con el tipo sanguíneo. Su necesidad de estar en constante relación con los demás por motivos de trabajo lo convierte necesariamente en alguien muy sociable. Por supuesto, al tener que escuchar constantemente los problemas de sus pacientes, e intentar ayudarles, Malcolm también es necesariamente alguien calmado y simpático, y gracias a eso consigue que el joven y tímido Cole se abra y le cuente qué es lo que le ocurre.

Cole es un personaje de temperamento melancólico. Es muy tímido y sensible y, por supuesto, oculta a todo el mundo lo que tanto le atemoriza. El espectador puede llegar fácilmente a sentir compasión por él, especialmente por su fragilidad. No es capaz de comunicarse con los muertos que se le aparecen, pero tampoco con su madre. Gracias a la ayuda de Malcolm, Cole irá saliendo poco a poco de esta introversión, aunque sin perder del todo la timidez y sensibilidad que lo caracterizan.

Los dos personajes presentan un claro conflicto interno, ambos deben superar sus traumas para avanzar. En el caso de Malcolm, un antiguo paciente acabó con su vida antes de suicidarse por considerar que el trabajo realizado no había sido el adecuado. Malcolm permanece en el mundo de los vivos, sin percatarse de que ya no es su lugar, simplemente para ayudar a otro joven paciente que compense la pérdida del anterior. Tiene que dejar atrás sus miedos, y evitar pensar que carece de las habilidades necesarias para ayudar a cualquier otra persona, algo que resulta indispensable para cualquier psicólogo. Malcolm cree que ha fracasado en su profesión, y que eso ha llevado a uno de sus pacientes a suicidarse. El joven Cole le recuerda demasiado al anterior (más adelante se demostrará que, de hecho, lo que le ocurre a los dos es lo mismo: son capaces de ver muertos), y cree que si logra ayudarlo a superar su trauma, de algún modo, compensará lo que no pudo hacer con su otro paciente.

El conflicto interno de Cole también está claro. Vive atemorizado por los muertos que se le aparecen, sin ser capaz de luchar contra estos miedos para seguir viviendo en paz. No

logrará enfrentarse a este conflicto él solo, sino que necesitará la ayuda de Malcolm. Sin embargo, el primer paso para superar este conflicto lo da el propio Cole al conseguir establecer una relación con Malcolm desde un principio, a pesar de ser uno de esos seres a los que tanto teme.

Los objetivos y metas tanto de Malcolm como Cole coinciden: superar sus traumas y poder plantarles cara a sus miedos. De esta forma, ambos podrán continuar en paz. En el caso de Malcolm, acudiendo al lugar al que verdaderamente pertenece tras volver a triunfar como psicólogo. En el caso de Cole, por el contrario, continuando con su vida en el mundo de los vivos, aprendiendo a relacionarse con los peculiares compañeros que solo piden su ayuda.

2.1.3. Dimensión sociológica

Tanto Malcolm como Cole pertenecen a una clase social media, sin ser este un hecho demasiado relevante en la película. Malcolm se ganaba la vida como psicólogo, mientras que Cole a sus nueve años es un estudiante. Malcolm, a pesar de no pertenecer al mundo de los vivos, sigue conviviendo con su mujer. Al igual que el espectador, no se percata hasta el final de la película de que está muerto, lo que hace que parezca que la relación con su mujer es fría y tensa, aunque la realidad es que ella no hace más que echar de menos la época en la que Malcolm estaba vivo.

Cole, por el contrario, tras ser abandonado por su padre, vive solo con su madre, a quien, a pesar de tener una buena relación, no es capaz de confesarle qué le está ocurriendo. A medida que avanza la película, y Malcolm haga correctamente su trabajo, Cole conseguirá abrirse a su madre y encontrar en ella un nuevo apoyo ante su extraña situación.

A pesar de que la religión no parece ser demasiado importante para ninguno de los dos personajes protagonistas, sí lo es para la película. El lugar donde Malcolm y Cole se encuentran por primera vez y se conocen es una iglesia.

En cuanto a los conflictos externos, el joven Cole se enfrenta a un claro conflicto social al tener que soportar constantemente las visitas de los fantasmas a los que tanto teme. A pesar de únicamente buscar su ayuda, el miedo lo hace vivir sufriendo constantemente por estas apariciones, algo que logrará superar gracias a la acción de Malcolm. Cole dejará

de estar atemorizado para aprender a comunicarse con los muertos, comprendiendo que únicamente buscan ayuda para poder seguir su camino en paz.

2.2. El personaje como rol

Malcolm es un personaje activo dentro de la película. Es él quien decide acercarse a Cole, y también quien decide ayudarlo a enfrentar sus miedos. Sin embargo, Cole es un personaje pasivo, dejándose llevar por la influencia y ayuda de Malcolm para avanzar como persona y superar sus miedos.

De este mismo modo, Malcolm se transforma en un personaje influenciador, actuando como guía de Cole e indicándole qué es lo que debe hacer para seguir adelante: preguntarles a los fantasmas qué es lo que hacen allí y qué es lo que necesitan de él. Cole, por el contrario, es un personaje autónomo, siendo el impulsor de sus propios actos, y por supuesto sin influir sobre las acciones de los demás.

Tanto Malcolm como Cole son personajes modificadores. Ninguno de los dos quiere permanecer en la situación en la que se encuentra al inicio de la película. Malcolm, sin saber que ha sido asesinado, sufre porque cree tener una mala relación con su esposa, intenta mejorarla y se posiciona, así, como un personaje mejorador. También intenta influir en Cole para que se enfrente a sus miedos sin temor, afirmando una vez más esta actitud mejoradora.

Con Cole ocurre algo parecido, ya que está cansado de tener que vivir atemorizado, y está listo para dejar esta situación atrás y, con la ayuda de Malcolm, hacer frente a lo que tanto le perturba. De este modo, también se puede afirmar que Cole es un personaje modificador mejorador.

Los dos son personajes protagonistas, ayudándose mutuamente a lo largo de todo el largometraje. En esta película, como se mencionó anteriormente, no hay ningún antagonista de especial relevancia, quizá únicamente el paciente descontento que acaba con la vida de Malcolm al inicio. Aunque este acto es más que relevante para la historia, no lo es el personaje en sí como para analizarlo en este trabajo.

2.3. El personaje como actante

El sujeto de la película es Cole. Es el motor de la acción, quien desea superar su miedo a los visitantes que buscan exclusivamente su ayuda. El hecho de lograr superar estos miedos es el objeto tan deseado por el joven. Intentará que sus acciones vayan encaminadas a lograrlo, enfrentándose a ellos poco a poco.

Malcolm es el destinador, ya que es quien impulsa a Cole a comenzar a ver a los fantasmas que lo acechan como personas que buscan su ayuda, y no como peligrosos enemigos a los que temer. Por otro lado, puede considerarse que el destinatario es el propio Cole, pero también lo es Malcolm. El primero es el que logrará conseguir una vida lo más parecida a la normalidad posible, dejando de tener miedo cada día que pasa. El segundo, por el contrario, conseguirá cumplir su último propósito en este mundo antes de descansar en paz, que es el de ayudar a un último paciente que compense sus errores con el que se suicidó.

El principal ayudante de Cole, por supuesto, será Malcolm que, como se ha mencionado, lo guiará durante toda la película para lograr su objetivo. Una vez que Malcolm ya no esté tras haber cumplido con su propósito, la madre de Cole lo sustituirá como ayudante. Nadie se opone a que Cole supere este trauma, por lo que se puede considerar que el sujeto de esta película carece de oponente.

2.4. Arco de transformación

Tanto Cole como Malcolm experimentan una transformación radical, de modo que los hábitos de vida de quienes acaban la película, así como sus personalidades, distan mucho de las del Cole y el Malcolm del principio.

Malcolm seguirá siendo un personaje extrovertido y estable, por lo que su temperamento sanguíneo no se verá afectado. Sin embargo, su tendencia vital sí. Pasará de ser un personaje sensible, interesado por Cole y simpatizando con él en todo momento, a ser un personaje perceptivo al enterarse de que en realidad está muerto. En este momento, una vez que ha cumplido su misión en este mundo, se convierte en un personaje perceptivo con la necesidad de afrontar los problemas instantáneos de manera eficaz. Presenta, por tanto, un arco radical que no afecta a su temperamento.

Cole, por otro lado, deja de ser inestable, aunque sigue siendo algo introvertido, pasando así de un temperamento melancólico a uno flemático. Es alguien muy prudente que siempre piensa antes de hablar, pero será capaz de expresar sus sentimientos gracias al trabajo realizado por Malcolm.

Así, el Cole que finaliza el film encontrará en su madre un nuevo apoyo al lograr contarle qué es lo que le está ocurriendo. Y lo más importante es que su madre cree en él. Esta transformación del temperamento de Cole hace que presente un arco radical que afecta a la estabilidad, pasando de ser un personaje algo inestable a uno estable, aunque conservando su introversión.

Shyamalan culmina aquí la película con la que logró su fama. Comparte elementos de sus films anteriores, aunque por supuesto esta es una película mucho más madura y con una mejor realización. El elemento sobrenatural del fantasma ya aparecía en *Praying with anger*, pero como una simple sombra en una única escena. No es la única semejanza con esta película anterior, y es que los dos protagonistas, Dev y el joven Cole, están marcados por la ausencia de su padre. Sin embargo, en *El sexto sentido* se produce el primer importante *plot twist* de la filmografía del director⁵, algo que lo caracterizará desde este momento.

⁵ En su segunda película *Los primeros amigos* (*Wide Awake*, 1998), Shyamalan termina anunciando que uno de los personajes es en realidad un fantasma. A pesar de que esto también podría considerarse un importante *plot twist*, el personaje carece de la relevancia necesaria para situarlo por encima del giro final de *El sexto sentido*.

3. *El protegido (Unbreakable, 2000)*

Esta peculiar película de superhéroes cuenta la historia de David Brunn (Bruce Willis), un guardia de seguridad de un estadio de fútbol con una extraña suerte, y de Elijah Price (Samuel L. Jackson), un hombre que sufre una enfermedad que hace que su esqueleto sea demasiado frágil.

La película comienza mostrando las claras diferencias que presentan Elijah y David. Mientras que el primero desde el momento de nacer ha sufrido roturas de huesos, el segundo acaba de ser el único superviviente de un peligroso accidente de tren. Y sin ni un solo rasguño, mostrando que es, sin duda, un personaje peculiar. Sin embargo, David no considera en un principio que esto lo haga especial. Su sueño de ser futbolista profesional se vio frustrado al sufrir un accidente de coche en la juventud que le provocaría una lesión, y se tuvo que resignar a pasar de una vida en la que habría disfrutado su verdadera pasión a una en la que ganarse la vida como guardia de seguridad. David piensa que su vida no tiene ningún propósito, y ha perdido toda su ilusión, llegando incluso a tener problemas con su mujer.

Elijah, que se ha criado entre historias de superhéroes, está obsesionado con que en el mundo debe existir una persona opuesta a él, y cuando encuentra a David su teoría se confirma. No duda en intentar convencerle de que quizá sí que haya algo especial en él. Y es que, mientras que Elijah es conocido como Don Cristal por la fragilidad de sus huesos, David ha logrado ser el único superviviente de una serie de sucesos como el ocurrido en el tren. Elijah afirma que David es un superhéroe.

David, algo escéptico, comenzará a recordar todas las veces en su vida en la que ha enfermado. No se le ocurre ninguna, lo que hace que se plantee que quizá sea verdad que hay algo especial en él. Con la ayuda de su joven hijo comenzará a probar sus límites, empezando a creer que su vida quizá sí que tenga ahora un nuevo sentido.

Este guardia de seguridad aprovechará el conocimiento de sus habilidades ahora descubiertas para tratar de ayudar a los demás, mientras que Elijah acudirá a su lado con la única intención de demostrar que, como lleva creyendo desde niño, los superhéroes existen.

En esta película, por tanto, será especialmente relevante realizar el análisis de David y Elijah, dos personajes contruidos a partir de la misma idea: los superhéroes. La película destaca por presentar una estructura similar a la del cómic, pudiendo dividirse en el nacimiento del superhéroe, sus peripecias luchando contra el mal y el combate contra su archienemigo, a pesar de que al final se centre más en la primera parte⁶. Además, muchas de las escenas imitan las viñetas del cómic. *El protegido* supone la primera parte de una trilogía que continuará con *Múltiple (Split)*, (2016) y *Glass (Cristal)* (2019)

3.1. El personaje como persona

Si se le pudiera preguntar al David del inicio de la película qué tipo de personaje cree que es, sin duda se habría descrito a sí mismo como un personaje simple y plano. Está convencido de que su vida carece de sentido, piensa que no posee ningún valor. No disfruta especialmente de su trabajo, y además en casa tiene serios problemas con su mujer. Si a todo esto se le suma que David estuvo a punto de convertirse en un famoso futbolista profesional, se puede percibir que también es un personaje frustrado.

Sin embargo, David cuenta con una serie de particularidades a las que parece no dar importancia. Nunca ha enfermado, y es capaz de ver la maldad oculta de las personas. En su trabajo como guardia de seguridad, de hecho, encuentra fácilmente a quienes desean colar un arma en algún partido de fútbol para crear conflicto, simplemente porque una imagen del arma aparece en su cabeza. David, convencido de que es alguien sin valor, encuentra todo esto como algo normal. No es hasta que Elijah aparece en su vida cuando empieza a ver que quizá sí haya algo especial en él.

A pesar de esto, al principio está muy lejos de creer que es un superhéroe. Se entera de que de pequeño tuvo un accidente en una piscina, lo que desmiente la teoría de que nunca ha enfermado. Sin embargo, tal y como Elijah afirma, esto únicamente confirma que es un superhéroe. Todos ellos se ven afectados por una kryptonita⁷, y en el caso de David

⁶ Así lo indica el propio Shyamalan en los comentarios del DVD y aparece recogido en fuentes como [https://www.ecured.cu/El_protegido_\(pel%C3%ADcula_de_2000\)](https://www.ecured.cu/El_protegido_(pel%C3%ADcula_de_2000)). Consultado por última vez el 27 de abril de 2020.

⁷ Elemento ficticio que proviene de los cómics de Superman. Es una de las pocas cosas a las que este personaje es vulnerable. Por extensión, elemento que anula el poder del superhéroe. Fuente: <https://superman.fandom.com/es/wiki/Kryptonita>. Consultado por última vez el 29 de abril de 2020.

está claro que esta es el agua. David, en este momento, se convence de que quizá sí pueda ser alguien especial, y está decidido a ayudar a los demás. David, por tanto, es un personaje complejo que evoluciona a lo largo de la película y, sobre todo, a medida que va creyendo en sí mismo. Esta evolución y complejidad lo convierten en un personaje redondo.

Elijah, al igual que David, es un personaje complejo y cargado de contrastes, lo que también lo hace un personaje redondo. Durante toda la película está encargado de acompañar a David en su aventura, guiándole hasta convencerle de que hay algo en él que lo convierte en superhéroe. Elijah parece un personaje frágil que actúa como mentor de David, pero la realidad es que hay algo oscuro en él.

En la búsqueda de un opuesto que confirme que los superhéroes existen, Elijah ha estado provocando una serie de actos terroristas, incluyendo el accidente de tren con el que comienza la película. Con esta extrema fijación por cumplir su deseo de encontrar a alguien con una suerte opuesta a la suya, Elijah ha asesinado a una multitud de personas hasta lograr encontrar a David. Así, Elijah deja de ser el frágil personaje que ayudaba a David en todo momento para demostrar lo que es realmente: un terrorista. Y, por supuesto, un personaje complejo.

Las contradicciones en los dos personajes están claras. En el caso de David, por sus sueños frustrados está convencido de que no hay nada especial en él. Como se ha demostrado, esto queda muy lejos de la realidad, ya que David esconde un poder que puede usar para ayudar a los demás.

Por si fuera poco, David vive marcado por una mentira de su pasado. Afirma que un accidente de coche que sufrió de adolescente junto a su mujer lo lesionó, frustrando así su carrera profesional. Sin embargo, la única kryptonita de David es el agua, dejando claro que ningún accidente automovilístico podría ser el causante de una lesión así. Y es que David, en realidad, no se lesionó, sino que fingió hacerlo porque su mujer (entonces, novia) no habría querido seguir manteniendo una relación con un futbolista profesional. David lo dejó todo por ella y ahora tienen problemas.

David está marcado por sus sueños frustrados, cuando en realidad fue él mismo quien acabó con la carrera que podría haber tenido. Esto, unido al hecho de que esté convencido

de que es alguien sin valor, cuando cuenta con claras habilidades superiores a los demás, demuestra que es un personaje contradictorio.

En el caso de Elijah ocurre algo similar. Durante toda la película se posiciona del lado de David, intentando ayudarlo a superar por lo que está pasando, convenciéndole de que es un superhéroe y, por tanto, una persona con un gran valor y capacidad para ayudar a los demás. Elijah, de hecho, es quien empuja a David a actuar, aconsejándole que lo que debe hacer para usar sus poderes es acudir a un lugar repleto de gente, donde encontrará a alguien que le necesite. Sin embargo, Elijah está muy lejos de ayudar a los demás, algo que demuestra con sus actos terroristas. El hecho de que apoye a David únicamente ocurre en su propio beneficio: si encuentra a un superhéroe que sea contrario a él, él mismo también podrá considerarse uno de ellos, y su vida tendría sentido. Elijah se posiciona así como un personaje contradictorio e inestable y, por tanto, contrastado.

Ambos personajes se encuentran en constante evolución. David pasa de convertirse en alguien que parecía haber fracasado a alzarse como héroe. Cuando por fin cree en sí mismo, decide usar sus poderes para hacer el bien, y logra salvar a dos niñas de un despiadado asesino. Cuando cree en sí mismo, dejando de pensar que carece de valor, consigue ser un verdadero héroe.

Elijah, por otro lado, siempre ha sido alguien especialmente frágil y objeto de las burlas de los demás. A su modo ha intentado dejar atrás esta fragilidad y se ha convertido en un asesino, con la intención de alzarse como superhéroe al encontrar a su opuesto.

Tanto en David como en Elijah, por tanto, se muestra una clara evolución desde lo que eran en un principio hasta lo que serán en un final, pudiendo afirmarse de este modo que son personajes dinámicos que evolucionan a partir de sus experiencias.

3.1.1. Dimensión física

Los dos personajes parecen contar con una edad similar, al igual que ocurre con su peso y altura, aunque hay pocas semejanzas más entre ellos. David es un hombre blanco que se ha quedado sin pelo, y nunca viste de forma especialmente elegante. Elijah, por el contrario, es un hombre negro que sí cuenta con una gran cabellera, y su vestimenta siempre es elegante, destacando por usar normalmente el color morado. Parece un hombre frágil, especialmente por el bastón o silla de ruedas que lo suelen acompañar.

3.1.2. Dimensión psicológica

David puede considerarse un personaje de temperamento flemático. Es introvertido, además de prudente y silencioso. Por supuesto, siempre controla sus pasiones. Esto se demuestra especialmente en la lesión fingida que lo alejó de su prometedora carrera futbolística. Decidió dejarla atrás, basándose en una mentira, simplemente para poder seguir su relación con la que en un futuro sería su mujer. David nunca habla sin pensar, y no se suele guiar por sus impulsos. La prudencia que lo caracteriza se aprecia en su evolución hacia el superhéroe. Hasta que no está totalmente convencido de que quizá lo sea, no hace nada por ayudar a los demás.

Elijah, por el contrario, es un personaje colérico. Es especialmente inestable, y nunca oculta sus opiniones. Está claro que se deja llevar por su pasión de confirmar que es un superhéroe. Para ello necesita encontrar a su opuesto, y hará lo que sea para cumplir su objetivo, aunque ello implique asesinar a inocentes en diversos actos terroristas.

David muestra un claro conflicto interno. No se gusta a sí mismo, y no cree que su vida tenga ninguna importancia en el mundo. Eso hace que viva amargado, lo que también influye en crear nuevos problemas con su mujer. Sin embargo, poco a poco David comprenderá que quizá sí haya algo de bueno en él. La primera vez que se le ve sonreír en la película es cuando ha logrado salvar a dos niñas de una muerte segura, demostrando así que está cerca de superar su conflicto, ya que poco a poco va consiguiendo creer en sí mismo.

Elijah también cuenta con un conflicto interno. Obsesionado por los cómics y los superhéroes, se niega a pensar que es alguien extraño con mala suerte en la vida. Está convencido de que es un superhéroe, pero necesita demostrarlo. Para seguir adelante, es indispensable para él encontrar a alguien que sea su opuesto, demostrándose de este modo que no es un simple bicho raro como siempre le han hecho creer, sino que es, en realidad, alguien especial con poderes. Elijah hará lo que sea para superar esta falta de confianza en sí mismo y demostrar que es mucho más de lo que siempre le han hecho creer.

Los objetivos de David y Elijah coinciden, y es que los dos desean encontrar su verdadero propósito en la vida. En el caso de David, en un inicio está decaído y convencido de que no lo logrará, y vive un aburrido día a día marcado por la monotonía. Debe encontrar algo que lo motive, al igual que lo hacía el fútbol, para lograr volver a ser el que era.

Elijah, por el contrario, sabe que su único propósito es el de ser el antagonista de un héroe. Pero para ello necesita encontrar a ese héroe opuesto a él, y hará lo que sea necesario. David descubrirá que Elijah es el responsable de varios actos terroristas realizados en la búsqueda de este héroe, lo denunciará, de modo que Elijah acabará en un centro de salud mental. Pero a este último no le importará, porque en ese momento ya habrá encontrado a David y, por tanto, habrá cumplido la meta de encontrar a su héroe, descubriendo que su propósito en la vida es, como él deseaba, ser como un personaje de cómic.

3.1.3. Dimensión sociológica

Como se ha mencionado, David trabaja como guardia de seguridad en un estadio de fútbol. No es un trabajo especialmente interesante para él, que siempre había soñado con ser quien jugara dentro de un estadio profesional, y no alguien que tuviera que quedarse fuera controlando la entrada. Vive con su mujer, su novia del instituto, con quien actualmente tiene serios problemas que hacen que ni siquiera puedan dormir en la misma habitación. También vive con su hijo, y con él sí mantiene una buena relación. El niño, de hecho, desde el principio está convencido de que su padre es un superhéroe, siendo un gran apoyo para David.

Elijah, obsesionado con los superhéroes, trabaja en una galería de arte vendiendo cómics, su gran pasión. Tiene una buena relación con su madre, alguien que siempre lo ha apoyado y que es quien lo sumergió en este mundo del cómic. Sin embargo, Elijah no cuenta con nadie más en su vida, siendo alguien especialmente solitario y estando únicamente interesado por los superhéroes. Nunca ha tenido amigos, ya que desde pequeño se han burlado de él por su enfermedad, llegando incluso a referirse a él como Don Cristal.

No es hasta el final de la película cuando Elijah se posiciona como antagonista y, por tanto, es aquí donde aparece el conflicto de situación. Mientras que David intentará pasar desapercibido, pero ayudando a los demás, convirtiéndose en un héroe anónimo, Elijah acabará con la vida de quien sea necesario en base a sus propios intereses, necesitando destacar y demostrando que es como un personaje de cómic, y no simplemente un bicho raro.

3.2. El personaje como rol

A pesar de que David comienza a replantearse su vida tras las ideas que le expone Elijah, se puede afirmar que es un personaje activo. Con la ayuda de su hijo, intentará descubrir a dónde pueden llegar sus límites como héroe, algo que se demuestra en una escena en la que intenta probar cuánto peso es capaz de levantar. Una vez que ha confirmado que sí que hay algo especial en él, tratará de ayudar a los demás. Y así, sin la ayuda de nadie, irá a la casa de una familia donde se encuentra un asesino, logrando salvar a dos jóvenes.

Elijah, por supuesto, también es un personaje activo. Logra trazar una serie de ataques terroristas sin ayuda ni influencias de nadie para cumplir con su propósito. También es él solo quien logra encontrar a David, y por supuesto quien comienza a hacerle ver lo que en realidad hay en su interior.

David es un personaje autónomo, ayudando a quien puede sin necesidad de influir sobre nadie. Descubre que hay un asesino, y acude en su búsqueda a enfrentarse a él sin la ayuda de nadie. No hace pública su verdadera identidad, y al único al que le confiesa que ha actuado como un héroe es a su hijo. David, una vez proclamado como héroe, no necesita a nadie, demostrando que es un personaje autónomo.

Elijah, por supuesto, también es un personaje autónomo, a pesar de que guía a David en la búsqueda de sí mismo. Elijah ha elaborado un plan desde que era pequeño, y lo sigue él solo hasta cumplir su propósito, sin necesitar ayuda y tampoco sin intervenir sobre nadie.

Los dos son personajes modificadores. En el caso de David, desea salir de su vida vacía para encontrar un nuevo propósito, ya que no puede seguir viviendo como lo hace al inicio de la película. Una vez que descubre que es un héroe encuentra su lugar en el mundo, y se dedicará a ayudar a los demás. Por supuesto, esto hace que su situación cambie por completo, dejando de pensar que su vida carece de sentido y pudiendo considerarse un personaje modificador mejorador.

Elijah siempre ha vivido marcado por la soledad y por ser despreciado por los demás. Quiere salir de esa situación, y para ello necesita demostrar que hay algo especial en él. Convencido de que es como un personaje de cómic, necesita encontrar a su héroe opuesto, ya que, sin él, su existencia carecería de sentido. Elijah desea abandonar su situación de

ser alguien irrelevante para pasar a ser alguien especial, situándose así como un personaje modificador mejorador.

David es el claro protagonista de la película, aunque en el caso de Elijah no es hasta el final cuando se proclama como antagonista. Durante gran parte del film parece simplemente un mentor y ayudante del héroe, alguien que le hace salir de su antigua vida para que comience a descubrir lo importante que realmente es. Sin embargo, al final se demostrará que Elijah, al contrario que David, únicamente se guía por su propio interés. Mientras que David hace todo lo posible por ayudar a otros, Elijah no tiene problemas en acabar con ellos si así se ve beneficiado.

Elijah cree en todo momento que es un personaje de cómic y necesita un héroe opuesto a él para afirmarlo. De este hecho se puede deducir que incluso el propio Elijah se ve a sí mismo como antagonista, necesitando un protagonista del cómic que para él será su vida.

3.3. El personaje como actante

David es el motor de la acción y, por tanto, el sujeto de la película. Está claro cuál es el objeto que busca: encontrar un sentido a una vida que carece de este. No está contento y no le gusta la realidad en la que vive. Considera que no vale nada en este mundo y necesita saber qué es lo que realmente hace aquí y cuál es su propósito. Algo que logre que deje atrás esa vida aburrida.

Elijah impulsa a David a creer que es un superhéroe, pudiendo considerarse de este modo que él es el destinador. Le deja una nota en el coche con una dirección para que acuda a verle, y en esta primera conversación que posteriormente mantienen ya le indica que debe plantearse que existe algo especial en él. Este algo especial podrá ayudarle a encontrar el sentido de su vida. El destinatario, por supuesto, es el propio David, ya que es quien resultará beneficiado al encontrar sus habilidades especiales. Pero también lo será Elijah, ya que si encuentra a su opuesto, demostrará que él mismo también es especial, como cualquier personaje de cómic.

Tanto Elijah como el hijo de David ayudarán al último a lo largo de su aventura en busca de esta nueva habilidad. Los dos creerán en él mucho más que él mismo, convencidos desde un inicio de que hay un héroe oculto en su interior. El principal oponente en esta

búsqueda es el mismo David. Está convencido de que no es ningún superhéroe, y por más que los hechos lo demuestran, sigue pensando que es alguien normal sin habilidades especiales.

3.4. Arcos de transformación

David deja de ser un personaje de temperamento flemático para acercarse más al sanguíneo al final de la película. El hecho de estar mucho más seguro de sí mismo hace que de un paso más hacia la extroversión, convirtiéndose en alguien más sociable y simpático. Es más que evidente la alegría que comienza a presentar David desde que se acepta a sí mismo como héroe y actúa como tal. Como se ha mencionado, este es el primer momento en el que sonríe en toda la película, y esta nueva actitud positiva también influye en sus relaciones con los demás. Por primera vez en mucho tiempo, desde que David consigue creer en sí mismo, también logrará mejorar su relación con su mujer. Esto demuestra que David se reafirma como un personaje sanguíneo, siendo capaz de relacionarse mucho más fácilmente y, por fin, es alguien seguro de sí mismo, ya convencido de que es un auténtico héroe.

Desde que asume sus habilidades especiales, no duda de su capacidad de ayudar a los demás. En cuanto descubre que hay una familia puesta en peligro por un asesino que se ha colado en su casa, acude hasta allí para ayudar y enfrentarse al criminal, demostrando que por fin se siente seguro de sí mismo, tal y como ocurre con los personajes de temperamento sanguíneo. David presenta, por tanto, un arco radical que afecta a la extroversión. No deja de ser un personaje estable, pero pasa de ser alguien introvertido a alguien mucho más extrovertido como caracteriza al temperamento sanguíneo.

Elijah, por el contrario, presenta un arco de transformación radical que no afecta al temperamento. Desde el inicio hasta el final de la película será un personaje con un temperamento colérico. Sin embargo, sí se produce una pequeña evolución desde un personaje reflexivo a uno intuitivo.

Desde la primera conversación que mantiene con David, Elija se muestra como un personaje reflexivo. Es capaz de solucionar los problemas del presente, algo que demuestra cuando David le afirma que el miedo que tiene al agua lo anula como héroe.

Elijah no duda al responder que ese hecho es el único que le faltaba para reafirmarse como uno. Sin embargo, cuando al final se descubren todos los planes que ha trazado Elijah, podría considerarse más bien un personaje intuitivo. Ve los problemas proyectados en el futuro y la solución de sus problemas no es racional. Desde pequeño se habían burlado de él por su peculiar enfermedad, lo que suponía que lo iba a atormentar toda su vida. Sin embargo, mirando hacia el futuro, descubrió que, si encontraba a su opuesto, su enfermedad en realidad lo haría especial, como si de un personaje de cómic se tratara. Para solucionar esto ha sido capaz de acabar con la vida de miles de personas inocentes, demostrando que la solución a su problema dista mucho de ser racional.

Shyamalan da aquí por terminado el inicio de una trilogía que no continuaría desarrollando hasta dieciséis años más tarde. *El protegido* muestra un estilo similar a sus películas anteriores. Una vez más, el elemento sobrenatural está presente, a pesar de que por primera vez no se trate de un fantasma, sino de superhéroes con habilidades extraordinarias. De nuevo, al igual que ocurría en *El sexto sentido*, los niños vuelven a tener gran importancia. Es cierto que en esta ocasión el hijo de David no es protagonista, como sí lo era el joven Cole, pero sin duda alguna es un gran ayudante. Se repiten, también, los problemas paternofiliales, ya que Elijah no tiene padre, aunque se lleva especialmente bien con su madre. Por si fuera poco, los problemas matrimoniales también están presentes al igual que lo estaban en *El sexto sentido*, película con la que comparte ese inesperado giro final que tanto caracteriza al director. Además, los protagonistas de estas dos películas presentan un problema similar, ya que tanto Malcolm, como Cole y David sufren la pérdida de fe en sí mismos.

4. Señales (*Signs*, 2002)

Graham Hess (Mel Gibson) es un ex pastor episcopal que vive junto a sus dos hijos y su hermano Merrill (Joaquin Phoenix), un ex jugador de béisbol, en una casa frente a un maizal. La reciente pérdida de su mujer en un accidente de tráfico ha hecho que Graham pierda su fe en Dios, llegando incluso a renunciar a su posición como pastor.

De repente, en el maizal de la familia comienzan a aparecer una serie de señales extrañas que nadie sabe cómo se han llegado a producir. Al encender la televisión, descubren que esas señales no son únicas, sino que están presentes en otros lugares y por todo el mundo.

Más adelante se descubrirá que han sido originadas por extraterrestres que tratan de invadir el planeta, y toda la familia tendrá que mantenerse unida para afrontar esta invasión alienígena en su propio hogar.

Graham, cada vez más alejado de Dios, sin entender por qué están ocurriendo esos extraños sucesos, se percatará al final de que todo en la vida tiene realmente un sentido. Así, las peculiares últimas palabras de su mujer lo guiarán para lograr vencer a los invasores, y también ayudarán en su reencuentro con Dios.

El personaje más relevante para analizar en esta película, como se puede suponer, será el propio Graham Hess.

4.1. El personaje como persona

Graham Hess era un fiel devoto de Dios hasta que un extraño accidente hizo que perdiera su fe. Su mujer sufrió un accidente de coche ocasionado por un conductor que se quedó dormido al volante, no sufriendo este último ningún daño. La mujer de Graham no tuvo la misma suerte, y su cuerpo quedó prácticamente seccionado en dos, comprimido entre un coche y un árbol. Sin embargo, permaneció con vida el tiempo suficiente para poder despedirse de Graham y dedicarle unas valiosas últimas palabras. El pastor piensa que estas palabras carecen de sentido, y que son simplemente fruto del juicio nublado de una mujer moribunda.

Graham está convencido de que Dios lo ha abandonado, obligando a su mujer a sufrir una injusta y repentina muerte, así que decide renunciar a ser pastor, perdiendo así el sentido de su vida. Desde este momento se convierte en una persona pesimista y desanimada. Esto se muestra especialmente en una conversación que mantiene con su hermano Merrill, al que le indica que hay dos tipos de personas en este mundo: los del primer grupo consideran que cuando algo ocurre es una señal, una prueba de que existe alguien que cuida del ser humano. El segundo grupo, por el contrario, considera que cuando algo ocurre es simplemente suerte, y que pase lo que pase estarán solos. Él se posiciona en el segundo grupo, convencido de que no hay un ser superior que los vaya a ayudar, y también de que esta invasión alienígena puede suponer el fin de su existencia.

Sin embargo, a medida que avanza la película, Graham comprenderá que no estaba tan solo como creía. Los seres hostiles logran entrar en su casa, y cogen a su hijo con la intención de envenenarlo con un extraño gas y, probablemente, asesinarlo. Ni Graham, ni Merrill, ni la hermana del pequeño pueden hacer nada para impedirlo. El extraño ser ya ha esparcido el gas por toda la cara del niño.

Es en ese momento cuando Graham recuerda las últimas extrañas palabras de su mujer: “Dile a Graham que vea, y a Merrill que batee fuerte”. De repente, logra interpretarlas correctamente y gracias a ello descubre la solución a su problema. El agua es la mayor debilidad de estos alienígenas, y por una manía de la niña toda la casa se encuentra llena de vasos abandonados y repletos de agua. Graham ve incluso más allá y encuentra colgado en la pared el antiguo bate de béisbol de Merrill, que era jugador profesional y destacaba por batear siempre demasiado fuerte. Haciendo caso de nuevo a las palabras de la mujer fallecida, le indica a Merrill que debe batear fuerte contra los vasos de agua, esparciéndola por los extraterrestres. Así lo hace éste, y logran ahuyentar al invasor.

Sin embargo, el gas ya había sido esparcido por las vías respiratorias del niño. Pero es aquí cuando Graham recibe la última ayuda divina que necesitaba. Su hijo es asmático, y un ataque de asma que se había producido justo antes de ser capturado por el alienígena hizo que sus pulmones se cerraran, impidiendo que entrara en ellos ningún tipo de veneno.

Graham comprende en este momento que Dios no lo ha abandonado, sino que todo lo que ha ocurrido previamente ha sido así por alguna razón. Que su mujer muriera repentinamente, pero viviera lo suficiente para pronunciar esas extrañas palabras, ayuda

a Graham a vencer a estos seres y, sobre todo, a salvar a su hijo. Lo mismo ocurre con el asma de su hijo y la extraña manía de la niña con los vasos de agua. Todo lo que en un inicio parecían hechos desagradables se convierten al final en una ayuda para vencer a los seres invasores.

Graham descubre, así, que no está tan solo como creía, sino que un ser superior lo ha acompañado en todo momento para guiarle en este último enfrentamiento. Graham vuelve a creer en él y, por tanto, decide volver a ser pastor. Es, sin duda, un personaje complejo que está en constante evolución a lo largo de la película, sufriendo un claro conflicto derivado de su pérdida de fe. Llega a dejar de creer en todo en lo que siempre había creído para volver a la fe al final. Esta complejidad hace que Graham se pueda identificar como un personaje redondo.

La contradicción e inestabilidad de Graham se percibe fácilmente a lo largo de toda la película, especialmente por el hecho de que sea un pastor que ya no cree en Dios. Graham pierde el sentido de toda su vida, pero al final logra recuperarlo, percatándose de que estaba muy equivocado, y que en ningún momento ha estado tan solo como creía. Dios ha estado siempre ahí para ayudarlo, solo que había que saber ver las señales. Así, Graham vuelve a ser pastor, no sin demostrar antes que es un personaje contrastado cuya inestabilidad se refleja en su indeterminación a la hora de creer o no en un ser superior.

La evolución de Graham se refleja especialmente en su nuevo encuentro con Dios. Graham ya no confiaba en él, llegando incluso a renunciar a todas las creencias que lo habían acompañado a lo largo de su vida. Sin embargo, sus experiencias lo harán evolucionar y comprender ciertas señales que lo llevarán a restaurar su fe. De este modo, Graham se convierte en un personaje dinámico que no deja de evolucionar a lo largo de la película.

4.1.1. Dimensión física

Graham es un hombre blanco de mediana edad. Es alto, aunque de peso medio. Tiene la apariencia de ser un hombre marcado por el dolor, algo que se refleja especialmente en su aspecto decaído. Suele vestir con ropa deportiva, descuidando en cierto modo su aspecto, convirtiéndose esto en un reflejo más de su estado interior. Al final, una vez que ha logrado superar su conflicto, vuelve a vestirse como pastor.

4.1.2. Dimensión psicológica

El temperamento de Graham puede definirse como flemático. Es un personaje estable, aunque su pérdida de fe, unida a la pérdida del sentido de su vida y de su mujer, lo llevan a convertirse en un personaje introvertido. Es alguien silencioso y reflexivo, sin especial interés por relacionarse con los demás. Esto lo demuestra cuando varias personas acuden a él como pastor para contarle sus problemas, y él en un inicio intenta rechazarlas. Al final acaba escuchando, aunque no sin mostrar un gran desagrado ante la situación. Graham también es alguien muy prudente, tratando de evitar creer en un inicio que lo que estaba ocurriendo era una invasión alienígena, y prefiriendo buscar una explicación más racional. Todo esto que caracteriza a Graham demuestra que, en efecto, es un personaje flemático.

Su principal conflicto es cósmico, pero eso también deriva en un gran conflicto interno. Graham ha perdido a su mujer injustamente, y considera que no hay ningún ser superior que lo vaya a ayudar. Ya no cree en Dios como ha hecho toda su vida, y decide renunciar a ser pastor. Este conflicto cósmico hace que llegue a replantearse toda su vida, pensando que ahora carece de sentido. Ha renunciado a su oficio, a sus creencias y, además, ya no está su mujer. Nada tiene ya sentido para él, y no sabe cómo debe continuar con su nueva vida en la que se siente completamente solo. Por supuesto, Graham también se enfrenta a un conflicto de relación al tener que superar una situación de vida o muerte con la aparición de estos seres en su casa.

4.1.3. Dimensión sociológica

Graham pertenece a una clase social media, y desde que renunció a ser pastor se dedica a cuidar de sus cultivos de maíz. Vive con sus dos hijos, y tras la muerte de su esposa también con su hermano Merrill. A pesar de que Graham se siente especialmente solo, mantiene una buena relación con los tres miembros de su familia. Es muy querido entre sus conocidos, algo que se demuestra cuando algunos de ellos acuden a él para confesarse, y todos continúan mostrándole un gran respeto como si siguiera siendo el pastor local. Ha dedicado toda su vida a la religión, pero tras la muerte de su mujer ha renunciado completamente a ella.

A pesar de que los conflictos de Graham son principalmente internos, se puede identificar un conflicto externo social. Graham debe enfrentarse al grupo de seres extraterrestres para

sobrevivir. Estos quieren invadir la Tierra y Graham tendrá que evitar, al menos, que invadan su casa y acaben con su familia.

4.2. El personaje como rol

Graham es un personaje activo, convirtiéndose en la fuente directa de la acción. No se deja influir por nadie, y actúa según sus propios deseos. Esto lo demuestra acudiendo a ver al hombre que provocó el accidente en el que su mujer perdió la vida. Sale de casa sin indicarle a su familia el lugar a donde piensa ir. Una vez que ha hablado con ese hombre, descubre que este ha logrado encerrar a uno de los invasores en su despensa. Aunque se le indica que debería mantenerse alejado del lugar en el que se encuentra el alienígena, Graham, como personaje activo que es, y que realiza sus acciones sin verse influido por los demás, no presta atención y acude a ver al extraterrestre encerrado en la despensa.

Graham es esencialmente un personaje autónomo, actuando por sí mismo siempre que sea posible. Sin embargo, se convierte en un personaje influenciador en la escena más importante de la película, ya que es él quien anuncia a Merrill que debe batear fuerte para acabar con los invasores. Merrill así lo hace, demostrando que Graham en esta situación es un personaje influenciador que hace actuar a los demás.

El ex pastor es un personaje modificador mejorador. Intenta cambiar la situación en la que se encuentra tratando de expulsar de su casa a los seres que la han logrado invadir. También desea dejar de vivir una vida que carece de sentido, en la que se siente especialmente solo al no contar por primera vez con la ayuda de ningún ser superior.

Sin duda alguna, Graham es el protagonista de la película. Toda la acción gira en torno a él, siendo especialmente relevantes los conflictos que presenta. Por otro lado, los antagonistas serían los extraterrestres que han acudido a la Tierra para invadirla. Acuden a la casa de Graham, y uno de ellos trata incluso de acabar con la vida de su hijo, siendo así un antagonista claro.

4.3. El personaje como actante

El sujeto de esta película es Graham, ya que se trata del personaje protagonista, el motor de la acción y alguien que busca algo. El objeto de su búsqueda es lograr restaurar su fe, o al menos encontrar algo que lo ayude a volver a encontrar el sentido de una vida que ya carece de él.

Se podría afirmar que Merrill es el destinador de Graham. No le gusta la situación por la que está pasando su hermano, y le indica que debe volver a recuperar la fe en algo para así ser de nuevo el hombre al que tanto admira. El destinatario, por supuesto, será el propio Graham. Con su fe restaurada, logrará volver a creer en algo, dejando de sentirse completamente solo y desesperanzado.

El principal ayudante de Graham a lo largo de la película será su hermano Merrill, ya que es él quien le acompañará durante todo su camino y le impulsará a creer por fin en algo. En cierto modo, también se puede encontrar en su fallecida mujer un ayudante, ya que ella es la que pronuncia las palabras que ayudarán a Graham a restaurar su fe. Los principales oponentes serán los seres hostiles que han invadido la Tierra, puesto que Graham debido a esto creerá que los seres humanos están más abandonados que nunca, y que en efecto no hay ningún ser superior que cuide de ellos, alejando así al pastor aún más de su deseo por encontrar de nuevo el sentido de su vida.

4.4. Arcos de transformación

El repentino fallecimiento de su mujer, tal y como se ha mencionado, ha convertido a Graham en un personaje de temperamento flemático. Graham en este primer momento muestra un arco de transformación traumático. Este hecho lo lleva a dejar atrás todas sus creencias, convencido de que ya no tiene sentido aquello a lo que ha dedicado toda su vida. El trauma provocado por el accidente lo ha convertido en una nueva persona, mucho más pesimista y destacable por su sentimiento de soledad.

La película comienza con Graham ya marcado por el trauma y habiendo abandonado su hábito, por lo que desde un principio se le reconoce como un personaje de temperamento flemático. El Graham de este momento poco tiene que ver con el pastor que vivía felizmente con su mujer y sus hijos y dedicaba su vida a Dios.

Graham empieza la película ya convertido en un personaje flemático, pero a lo largo de ella sufre de nuevo una transformación. Aprende a ver las señales que le indican que no está solo en el mundo, sino que sí existe un ser superior que cuida de él. Gracias a eso, logra no solo salvar la vida de su hijo, sino también vencer a los seres hostiles que invaden su casa. La humanidad, además, no se va a acabar, ya que estos seres se rinden y renuncian a la invasión. Graham se percata de que todo lo que le ha ocurrido ha tenido un sentido, especialmente las palabras de su moribunda mujer. Si no hubiera sido por ella, nunca habrían podido vencer a los extraterrestres.

Esto hace que Graham evolucione una vez más, presentando un arco radical que afecta a la extroversión. No deja de ser un personaje estable, pero sí que se convierte en uno mucho más seguro de sí mismo, y sobre todo de sus creencias. Vuelve a ser pastor, con la esperanza de que Dios ya siempre lo acompañará y guiará. Graham evoluciona de este modo hacia un personaje de temperamento sanguíneo, siendo alguien mucho más sociable y seguro de sí mismo por primera vez desde que perdió la fe.

Esta película sigue la línea de las anteriores del director para mostrar a un personaje que presenta una gran pérdida de fe. Sin embargo, esta pérdida no está tanto relacionada consigo mismo, como ocurría anteriormente, como con Dios. Por supuesto, este es un problema que se agrava al tener en cuenta que el protagonista era pastor, lo que hace que aparezca un claro conflicto interno. Vuelven a estar presentes aquí los elementos sobrenaturales, aunque en esta ocasión toman una nueva forma, la de extraterrestres. La pérdida de los padres se vuelve a reflejar, aunque aquí por primera vez es la madre quien ha fallecido, y no el padre, como sucedía en cada una de las películas analizadas anteriormente. Con una clara influencia de Spielberg, los niños vuelven a tener importancia, aunque sin duda alguna, lo más relevante de la película es cómo el protagonista logra recuperar la fe que tanto creía haber perdido, al igual que les ocurría a los protagonistas de las películas anteriores del director. Su *plot twist* tan característico, por supuesto, volverá a estar presente, y será lo que guie a Graham hacia recuperar su fe.

5. *El bosque (The Village, 2004)*

Los habitantes de una aldea ambientada en el siglo XIX viven reclusos por la presencia de unos extraños seres que se encuentran en el bosque que los rodea. Han llegado, en cierto modo, a una tregua con estos peligrosos individuos, y es que no atacarán siempre y cuando los ciudadanos no se presenten en el territorio de estas bestias, es decir, el bosque.

La joven ciega Ivy Walker (Bryce Dallas Howard) vive felizmente en la aldea junto a su familia. Allí, disfruta de la compañía de su amigo Noah (Adrien Brody), un joven con una discapacidad mental y, sobre todo, de la de Lucius (Joaquin Phoenix), por el que presenta un interés romántico. Cuando Lucius resulta gravemente herido por Noah, Ivy deberá enfrentarse a aquello a lo que tanto ha temido durante toda su vida: cruzar el bosque para llegar a la ciudad que hay tras él y conseguir medicamentos que salven la vida de su amado Lucius.

A pesar de que esto supondría poner en peligro la tregua que mantienen los habitantes del pueblo con las peligrosas criaturas, Ivy decide arriesgarse y enfrentarse al peligro. Sin embargo, aquí su padre le confesará que nada es realmente lo que parece ser, y es que los extraños seres del bosque no son más que una invención de los habitantes fundadores de la aldea para que nadie se sienta tentado a salir de ella.

La joven Ivy Walker es el personaje más interesante de la película y, por tanto, también el más relevante para analizar.

5.1.El personaje como persona

Al inicio de la película, Ivy destaca por su prudencia. Es alguien muy racional, y que intenta evitar los conflictos con los demás. Esto se refleja especialmente en la relación que mantiene con su hermana mayor. Las dos están enamoradas de la misma persona, el joven Lucius. Sin embargo, Ivy no decide hacerlo público hasta que su hermana se ve obligada a renunciar a él y acaba contrayendo matrimonio con otra persona.

En ese momento comprende que su amor por Lucius ya no supondrá ningún conflicto con su hermana, pero aún así decide preguntárselo, afirmando que se olvidará de su amor si

ella así lo desea. Esta prudencia y la tendencia a alejarse de los conflictos también se refleja en su actitud con su amigo Noah. Este último posee una discapacidad mental, lo que hace que Ivy se sienta especialmente protectora con él. Siempre evita que entre en disputas con el resto de aldeanos, y, en cuanto se entera de que ha acudido al bosque a buscar bayas, le indica que es especialmente peligroso y que nunca debe volver a hacer algo así.

Sin embargo, cuando Noah casi acaba con la vida de Lucius, toda su prudencia se queda atrás. Presa de la furia, acude a ver a Noah y acaba agrediéndole, y únicamente deja de hacerlo porque la separan de él. Además, ya no se aleja de los conflictos, sino que decide internarse de lleno en ellos y pide cruzar el bosque para llegar a las medicinas que puedan salvar a su amado, sin tener aquí en cuenta los problemas que puedan surgir al romper la tregua con las peligrosas criaturas o, como los de la aldea prefieren llamarlas, *aquellos de los que no hablamos*.

Ivy ha dejado atrás toda su prudencia, y resurge la valentía que había oculta dentro de ella. Deja de pensar en las consecuencias de sus actos para centrarse únicamente en salvar a Lucius. No le importan los impedimentos que se pueda encontrar por el camino, ni siquiera tener que enfrentarse a ellos siendo ciega. Ivy cuenta con un propósito, y está dispuesta a dejarlo todo atrás por él, demostrando que es un personaje extremadamente complejo y, por tanto, también un personaje redondo.

La chica que en un inicio destacaba por seguir las reglas decide romperlas para salvar a Lucius. Deja atrás todo aquello en lo que siempre ha creído, demostrando que estas reglas se pueden romper por un propósito superior. Ivy, que parecía una frágil chica ciega, preocupada por evitar siempre los conflictos con los demás, demuestra poseer una fortaleza indudable, siendo capaz de superar todos y cada uno de los obstáculos que se le pongan por delante.

Es, evidentemente, un personaje contradictorio. A pesar de que intenta influir sobre los demás, especialmente en Noah, para que no rompan las reglas, ella misma decide saltárselas cuando la vida de Lucius corre peligro. Ya no es la chica frágil que parecía ser, sino una mujer sin miedo capaz de enfrentarse a cualquier cosa. Este cambio de comportamiento, dejando atrás sus ideales y su tendencia a seguir las normas, convierten a Ivy en un personaje contrastado.

A lo largo de la película estará en constante evolución, demostrando así que también es un personaje dinámico. Como se ha mencionado, Ivy deja de ser una chica frágil y ejemplar para ser la primera de la aldea que se salte las normas al atravesar el bosque para acudir a la ciudad. Está dispuesta a enfrentarse a las peligrosas criaturas que se encuentre, y también a establecer contacto con los habitantes de la ciudad para encontrar las medicinas que su amado necesita. Ivy no siente miedo, su interés por salvar la vida de Lucius la impulsará a enfrentarse sin temor a cualquier peligro. Dejará de ser una chica frágil para convertirse en la verdadera heroína del pueblo.

Ivy tendrá que enfrentarse a algo más justo antes de su partida, y es que su padre le confiesa que las peligrosas criaturas, en realidad, no existen. No son más que una invención de los fundadores de la aldea para mantener a salvo y alejados de la realidad al resto de los habitantes, evitando así su interés por acercarse al bosque.

Ivy en este momento comprenderá que gran parte de las creencias que la han acompañado durante toda su vida no son más que una gran mentira. Sin embargo, a medida que avanza en el bosque, Ivy sí que tendrá que enfrentarse a uno de estos extraños seres. Noah, cegado por los celos y especialmente enfadado con Ivy por su afán de querer salvar a Lucius, decide disfrazarse de una de las criaturas e intenta atacarla para impedir su llegada a la ciudad. Al defenderse de esta agresión Ivy acaba con la vida de Noah. En un mismo día deja atrás todo aquello en lo que ha creído siempre, y también termina su amistad con Noah. La Ivy del principio cuenta con pocas semejanzas con la Ivy de ese momento, una mujer mucho más fuerte y capaz de enfrentarse a todo lo que se cruce en su camino. Ivy es, así, un personaje dinámico y en constante evolución.

5.1.1. Dimensión física

Ivy Walker es una chica joven, de pelo corto de color rojo. Su altura y peso están dentro de la media. Viste con ropa de aspecto antiguo, aunque es lo normal dentro de la aldea en la que vive. Su rasgo más destacado es que es ciega, aunque comenta que es capaz de diferenciar a las personas por el color que le transmiten. Suele ir acompañada de un bastón que la guía en su camino.

5.1.2. Dimensión psicológica

La joven es, en un inicio, un personaje de temperamento flemático. Es estable, aunque también muy prudente y silenciosa, nunca habla sin pensar y siempre controla sus pasiones. Esto lo demuestra especialmente en su decisión de ocultar sus sentimientos por Lucius hasta que estos no supusieran un problema en su relación con su hermana. Una vez que Ivy comprende que su hermana ha dejado atrás su amor no correspondido por Lucius y ha contraído matrimonio con otra persona, es cuando decide exponer sus sentimientos. Es una ciudadana ejemplar, que destaca por su prudencia y por seguir siempre las normas, incluso impulsa a los demás a hacerlo, especialmente a su amigo Noah.

El principal conflicto interno que presenta Ivy es el de tener que dejar atrás todo aquello en lo que siempre había creído. Este golpe de realidad comienza con Noah tratando de acabar con la vida de Lucius. En ese momento, Ivy descubrirá que Noah no es un amigo y aliado para ella, sino alguien que ha intentado acabar con la vida de su amado. La joven ciega también tendrá que enfrentarse a él en su camino por el bosque, intentando evitar que peligre su vida y, al defenderse, acabando ella con la de él.

Por si esto fuera poco, su padre le confiesa que las criaturas del bosque no existen, sino que son un invento de los fundadores y que, por tanto, el fundamento de las creencias de Ivy ya no tiene sentido. A pesar de que esto podría suponer un fuerte conflicto para cualquier otro personaje, Ivy está centrada en salvar la vida de Lucius, y nada la aleja de este propósito, ni siquiera llega a dudar ni un solo segundo.

El conflicto principal de Ivy será el de situación. Tendrá que enfrentarse a una situación de vida o muerte cuando decide cruzar el bosque, especialmente cuando Noah intenta acabar con su vida. Ivy tendrá que enfrentarse a diversas pruebas físicas en este camino, teniendo a su ceguera como principal impedimento. Sin embargo, logra con creces superar este conflicto a pesar de su debilidad, llegando incluso a acabar con la vida de Noah para salvar la suya propia. Logra cruzar todo el bosque en solitario, encontrar las medicinas y volver a su hogar con ellas.

5.1.3. Dimensión sociológica

Ivy vive con su familia en una casa de una pequeña aldea. Su clase social es irrelevante, ya que en esa comunidad no existe el dinero, y todos viven con los mismos recursos y ayudando al prójimo. Mantiene una buena relación con su familia, especialmente con su padre y con su hermana. Dentro de la comunidad, su principal papel es el de guiar a los demás para hacer lo correcto.

Se podría considerar que Ivy sufre un conflicto social, ya que los fundadores de la aldea le han estado mintiendo durante toda su vida, y en realidad las criaturas a las que tanto teme nunca han existido. Sin embargo, estos ciudadanos, aunque reticentes al principio, acaban por no oponerse en su camino, de forma que esta vida de mentiras simplemente supondría un conflicto interno para Ivy, tal y como se ha mencionado anteriormente.

5.2. El personaje como rol

Ivy en todo momento actúa por iniciativa propia, situándose como fuente directa de la acción y, por tanto, como un personaje activo. Tras ver cómo peligraba la vida de Lucius, decide cruzar el bosque y llegar a la ciudad para conseguir las medicinas necesarias. Nadie la empuja a hacerlo, y de hecho al inicio los demás tratan de impedirselo. Pero Ivy está segura de lo que quiere hacer y, gracias a la ayuda e influencia de su padre, se enfrentará a aquello a lo que siempre ha temido para salvar la vida de su amado.

Es un personaje autónomo, ya que ella misma es la que se enfrenta a cada situación sin mediaciones. Su padre dispone que un par de jóvenes más la ayuden y guíen en su aventura, pero estos, presos del pánico, y sin conocer la verdadera realidad de las criaturas a las que temen, acaban abandonándola. Ella sola tendrá que hacer frente al largo camino que le quede por delante, y enfrentarse en solitario a cada uno de los peligros que se le presenten. Esto demuestra que Ivy es un personaje que realiza por sí misma cada una de sus acciones y, por lo tanto, un personaje autónomo.

Ivy decide dejar atrás la aldea en la que siempre ha vivido, y llegar hasta la ciudad para conseguir los medicamentos que necesita. Estos medicamentos no existen en su hogar, por lo que Ivy deberá acercarse a una nueva realidad de la que obtener algo para mejorar la suya. Es, por tanto, un personaje modificador mejorador. La vida de Lucius sin ninguna

duda acabaría sin la acción de esos medicamentos, por lo que Ivy decide alejarse de su situación actual para enfrentarse a una nueva de la que extraer lo que tanto necesita, cambiando de este modo la situación en la que se encuentra.

Por supuesto, Ivy es la protagonista de la película, y el único antagonista que encuentra en su camino es Noah, alguien que inicialmente era su amigo. Noah siente amor por ella, y su discapacidad mental e imposibilidad para mantener un pensamiento racional en determinadas situaciones lo ha llevado a intentar asesinar a Lucius. Ivy, como es de esperar, sentirá un gran enfado hacia él, lo que tampoco será del agrado de Noah. Este último intentará acabar con la vida de Ivy, ya que no le gusta la idea de que cruce el bosque para salvar la vida de Lucius.

5.3. El personaje como actante

El sujeto de la película y, por tanto, el motor de la acción, es la propia Ivy. El objeto que desea encontrar, por supuesto, serán las medicinas que se encuentran en la ciudad y lograrán salvar la vida de Lucius. Ella, como sujeto que es, es quien se moverá hacia las medicinas, teniendo que cruzar el peligroso bosque para obtenerlas.

Se podría considerar que Noah es el destinador, ya que es quien trata de asesinar a Lucius, y debido a esto es por lo que Ivy necesitará encontrar esos medicamentos. Sin embargo, Noah no llega nunca a sugerir a Ivy que debe perseguir este objeto, sino que es ella misma quien lo hace, impulsada por las consecuencias de la acción de Noah. El destinatario será Lucius, ya que es él quien sobrevivirá con la ayuda de los medicamentos.

El principal ayudante que encontrará Ivy será su padre, ya que gracias a él podrá cruzar el bosque hasta llegar a la ciudad. Una vez que logra salir del bosque, encontrará a un joven guardia de seguridad que será quien le proporcione los medicamentos que salvarán a Lucius, de forma que este hombre también será un ayudante para Ivy. El único oponente que encontrará en su camino es Noah, ya que se cruzará con ella, disfrazado de *aquellos de los que no hablamos*, con la intención de asesinarla, para que, así, nunca logre acceder a las medicinas que salvarían a Lucius.

5.4. Arcos de transformación

La principal transformación que se produce en Ivy es que acaba sintiéndose mucho más segura de sí misma que en un principio. Deja de ser alguien prudente y silencioso para demostrar que puede enfrentarse a cualquier aventura y peligro. Su ceguera no supone ningún impedimento para ella, y tampoco la prudencia que la caracterizaba.

A pesar de que un principio era una chica ejemplar, que evitaba cualquier conflicto, cuando se le presenta un problema no duda ni un segundo en afrontar todos los peligros del bosque en solitario para salvar a su amado, demostrando una nueva seguridad en sí misma. Ivy, de este modo, deja de ser un personaje de temperamento flemático para transformarse en uno sanguíneo. Tiene facilidad para relacionarse, y así lo hace con el guardabosques que le dará los medicamentos que necesita. Comenzará a decir todo lo que piensa, hecho que también demostrará al afirmarle al guardabosques que quienes viven en la ciudad aparentan ser mucho menos peligrosos de lo que ella creía, o al menos eso siente al hablar con él. El arco de transformación de Ivy, por tanto, es un arco radical que afecta a la extroversión.

El Bosque presenta, una vez más, claros elementos comunes dentro de la filmografía del director. Lo sobrenatural, en cierto modo, está presente de nuevo en forma de las criaturas del bosque, a pesar de que se descubra que están lejos de ser reales. Por primera vez en la filmografía de Shyamalan, los niños no tienen ninguna relevancia en la película. Por supuesto, los problemas paternos siguen presentes, a pesar de no afectar a la protagonista. En esta ocasión, es el joven Lucius quien sufre la muerte de su padre. La pérdida que presenta la protagonista esta vez está más cerca de ser una pérdida física, ya que su amado está a punto de morir. Sin embargo, la que de verdad la marca en su aventura es, al igual que le ocurría a Graham en *Señales*, la pérdida de sus creencias. Estas no se sustentan en una divinidad, como sí lo hacían las de Graham, pero al igual que él, descubre que todo en lo que siempre ha creído es una mentira. A diferencia de Graham, Ivy nunca volverá a creer, siendo esta una pérdida permanente. Por supuesto, es especialmente destacable en esta película el *plot twist* que, al igual que en *El sexto sentido*, descubre al espectador que nada de lo que ha estado viendo es realmente lo que parecía, sumergiéndolo en el mismo engaño que Ivy ha sufrido durante toda su vida al demostrar no solo que las criaturas no existen, sino que además la historia sucede en una época actual.

6. *Múltiple (Split, 2016)*

Kevin Wendell Crumb (James McAvoy) es un hombre que, al poseer un trastorno de identidad disociativo, cuenta con un total de 23 personalidades. Algunas de ellas, encabezadas por Dennis y Patricia, se han unido para crear lo que conocen como La Horda, y son ellos quienes deciden secuestrar a tres chicas adolescentes en el aparcamiento de un centro comercial. Las tendrán encerradas en una pequeña habitación, aunque debido a sus actos acabarán separadas a medida que avance la película. Una de las chicas, Casey Cooke (Anya Taylor-Joy), logrará establecer un extraño vínculo con el secuestrador.

Entre estas 23 personalidades se está abriendo paso una más, conocida como La Bestia, apoyada por los miembros de La Horda y por otra de las personalidades, Hedwig, un niño de nueve años. Tal y como ellos afirman, La Bestia es un ser que representa la mayor evolución del ser humano, y piensan que la era de la humanidad corriente ha terminado, afirmando que los que no han sido heridos carecen de valor, y que debido a eso no hay lugar para ellos en el mundo.

A medida que avanza la película, las diferentes personalidades de Kevin irán haciendo acto de presencia e imponiéndose unas sobre otras. De ellas dependerá la vida de estas tres pobres chicas. Tanto Dennis como Patricia adquirirán cada vez más poder sobre las otras personalidades, permitiendo el surgimiento de La Bestia. Siguiendo la filosofía de esta última, las vidas de las chicas secuestradas por Dennis y Patricia no valen nada, ya que nunca han sufrido, por lo que no habrá inconveniente en acabar con sus vidas.

Sin embargo, cuando se produce el verdadero encuentro entre La Bestia y Casey, el primero descubrirá que la chica está muy lejos de no haber sufrido nunca. Su cuerpo está repleto de marcas y cicatrices, ya que su tío, que es su tutor legal desde que falleció su padre, la ha maltratado desde pequeña. Esto para La Bestia supone que, como es alguien que ha sido herida, es también un ser más evolucionado, al igual que él mismo. La dejará vivir, comentándole que debe regocijarse de su sufrimiento, ya que eso es algo que la hace más fuerte. La Bestia acabará huyendo.

Los personajes más relevantes en la película, por supuesto, son Kevin Wendell Crumb y Casey Cooke. A pesar de que Kevin cuenta con personalidades muy diferentes, y se podría analizar cada una de ellas en solitario, en esta ocasión se analizarán en su conjunto

como un único personaje. Se ha elegido referirse a él como Kevin por ser esta la personalidad original.

6.1. El personaje como persona

Es más que evidente Kevin Wendell Crumb, al contar con más de veinte personalidades, es un personaje complejo. Cada una de estas personalidades oculta en su interior tiene poco que ver con las demás. Tal y como ellas indican, todas se encuentran en una especie de habitación donde cada uno cuenta con una silla, y pueden elegir quién tiene la luz, o lo que es lo mismo, quién ocupa el cuerpo de Kevin. A pesar de que la personalidad original es Kevin, Barry es normalmente el encargado de organizar qué personalidad puede tener la luz en qué momento.

Sin embargo, con el inicio de la creación de La Bestia, los miembros de La Horda acaban sobreponiéndose a los demás, de forma que la mayoría de las personalidades ocultas en el cuerpo de Kevin ni siquiera acaban apareciendo en la película. Muchas de ellas únicamente se conocen a través de unos video diarios que Casey encuentra en un ordenador en el lugar donde vive Kevin. Las personalidades son extremadamente dispares entre sí, ya que, por ejemplo, el pequeño Hedwig entablará una especie de amistad con Casey, mientras que La Bestia en un primer momento intentará matarla. Kevin, por supuesto, además de complejo es un personaje variado, destacándose, así, como un personaje redondo.

A pesar de que Casey no cuenta con la misma complejidad que presenta Kevin, ella también es un personaje redondo. Al inicio de la película se muestra cómo está en un centro comercial tras haber sido invitada al cumpleaños de una chica. Esta última indica a otra amiga que invitó a Casey por obligación, pero que en realidad esta es una persona asocial y está muy lejos de tener ningún amigo.

Sin embargo, cuando las dos chicas acaban secuestradas junto a Casey, es ella la única que logra relacionarse con su secuestrador, llegando incluso a desarrollar una extraña relación con él. A pesar de que Casey destacaba por ser asocial, resulta ser la más sociable de las tres.

Además, se descubre que Casey lleva años siendo maltratada por su tío, que también es su tutor legal. Cuando era pequeña tuvo la oportunidad de dispararle con una escopeta tras uno de estos abusos, pero no tuvo la valentía suficiente para hacerlo. No le ocurre lo mismo al tener que enfrentarse a La Bestia, ya que en cuanto consigue un arma dispara contra él, demostrando que es una nueva Casey, mucho más valiente y, por tanto, también un personaje redondo.

Las contradicciones entre las distintas personalidades de Kevin también son claras. Algunos son pacíficos, mientras que otros, como los miembros de La Horda, secuestran y no tienen problema en asesinar chicas. Muchas de las personalidades, aunque especialmente la que se conoce como Barry, logra establecer una relación cercana con una terapeuta. Esta mujer tratará de ayudar a Kevin y cualquiera de sus personalidades en todo momento, pero desgraciadamente acaba siendo asesinada por La Bestia.

Cuando Kevin logra salir de nuevo a la luz y se percata de lo que han estado haciendo sus otras personalidades, le indica a Casey que coja su escopeta y lo asesine. Kevin descubrirá aquí que las demás personalidades han estado ocultándole la luz desde 2014. En ese momento una serie de personalidades irán haciéndose con la luz para disuadir a Casey de disparar, llegando a culminar con la aparición de La Bestia, que tratará de acabar con la vida de ella. Esto muestra que Kevin es un personaje contradictorio y, por tanto, contrastado.

En Casey, tal y como se ha mencionado, también se producen una serie de contradicciones. A pesar de que en su día a día en el instituto es una chica asocial, con especial dificultad para relacionarse, no duda al intentar hablar con Kevin. Mientras que las otras chicas lo único que hacen es llorar, gritar e intentar enfrentarse torpemente a su secuestrador, Casey comenzará a hablar con él, llegando incluso a entablar una relación amistosa con la personalidad de Hedwig, demostrando que su capacidad de socialización, a pesar de parecer inexistente, es lo que podría llevarla a salvarse. Esto supone una clara contradicción entre su comportamiento inicial y el que presenta una vez que la han secuestrado, de forma que se puede afirmar que Casey, al igual que Kevin, es un personaje contrastado.

Es evidente, también, que Kevin y cada una de sus personalidades están en constante evolución. Tal es así que acaba apareciendo La Bestia, una nueva personalidad que se

aleja del ser humano corriente, convirtiéndose en una especie de ser superior. Esta nueva personalidad acaba demostrando no tener nada que ver con las anteriores. Es alguien mucho más cruel, capaz de asesinar a la terapeuta que tanto le había estado ayudando desde hacía tiempo. Además, acaba imponiéndose al resto, de modo que muchas de las personalidades de Kevin, sobre todo las que no forman parte de La Horda, incluyendo aquí al propio Kevin, dejan de poder acceder a la luz. Así, se demuestra que el personaje que comenzó la película poco tiene que ver con el extraño ser en el que acaba convertido, mostrando así su evolución y, por tanto, que se trata de un personaje dinámico.

Casey, por supuesto, tampoco deja de evolucionar a lo largo de la película. Esto se advierte principalmente en su capacidad para confiar en sí misma. A pesar de que nunca ha logrado enfrentarse a su tío, ni ha conseguido evitar todas las heridas y abusos que este le ha infringido, no duda al luchar contra La Bestia. Casey se encuentra en la misma situación que cuando era pequeña: con una escopeta en las manos y apuntando a su agresor. Mientras que hace años no consiguió disparar, no duda ahora al hacerlo contra su secuestrador, demostrando su evolución y, sobre todo, la valentía que ha ganado. Casey también es, por tanto, un personaje dinámico.

6.1.1. Dimensión física

Kevin siempre cuenta con el mismo aspecto físico, aunque cada una de sus personalidades presenta una vestimenta y expresión facial diferentes. En general, es un hombre joven norteamericano sin pelo que viste de forma normal. Cuando sale a la luz una personalidad de una mujer, viste con ropa de mujer. Su altura y peso son normales, aunque la personalidad de La Bestia es muchísimo más corpulenta y fuerte que cualquier otra.

Casey, por otro lado, es una adolescente norteamericana con el pelo largo y de color negro. Viste con ropa deportiva, y su altura y peso es normal. Todo el tiempo tiene una expresión de tristeza. Al final de la película se demostrará que todo su cuerpo está repleto de cicatrices.

6.1.2. Dimensión psicológica

Las imágenes que la película ofrece del Kevin del pasado hacen que se pueda identificar como un personaje de temperamento melancólico, algo derivado del maltrato que siempre ha sufrido por parte de su madre. Sin embargo, desde que comienza la película, por lo

general, Kevin se acerca mucho más hacia un personaje colérico. Las personalidades que se están haciendo con el poder desde el inicio de la película, principalmente las que componen La Horda, actúan por impulsos en vez de tratar de racionalizar sus acciones. Eso lleva a Kevin a secuestrar a las tres chicas en un centro comercial para mantenerlas encerradas y tratar de asesinarlas al final. El verdadero propósito de La Bestia es acabar con los humanos débiles, que son los que nunca han sufrido. Sus actuaciones se guían por esta pasión y por impulsos, y es esto lo que hace que acabe asesinando a dos de las chicas y a su terapeuta. Sin embargo, al descubrir que Casey también ha sufrido y que, por tanto, pertenece a la raza superior, no solo la dejará vivir, sino que le dirá que debe regocijarse de su sufrimiento, demostrando que tampoco tiene inconveniente a la hora de decir lo que piensa. Todo esto demuestra que Kevin es un personaje de temperamento colérico.

Casey, por otro lado, es un personaje de temperamento flemático. Es una chica introvertida, algo que demuestra al ser completamente asocial en el instituto. Es alguien muy silencioso, siendo la única de las tres chicas que no llega a gritar al verse secuestrada. Ella piensa antes de actuar, siendo un personaje muy reflexivo, y tratando de averiguar cómo salir de ahí sin tener que enfrentarse al secuestrador. Intenta establecer una relación con Hedwig por considerarlo la personalidad más accesible, y gracias a su prudencia, poco a poco se ganará su confianza, hasta que incluso este la llevará a enseñarle su habitación.

Allí, Casey conseguirá acceder a un *walkie-talkie* que tiene Hedwig, y pedirá ayuda a través de él, aunque el hombre que se encuentra al otro lado de la línea no la creerá. A pesar de esto, Casey demostrará que su prudencia y capacidad de reflexión han estado mucho más cerca de salvarla que el estado de pánico de las otras dos chicas, que simplemente actúan por impulsos intentando huir y atacando al secuestrador, sin pensar realmente lo que están haciendo.

El principal conflicto que presenta Kevin es interno, ya que se deriva del choque entre sus distintas personalidades. A pesar de que anteriormente Barry lograba distribuir la luz y todos estaban perfectamente coordinados, con el desarrollo de La Bestia, los miembros de La Horda comenzaron a recluir a las demás personalidades, impidiéndoles acceder a la luz. Este nuevo grupo de personalidades realizan actos horribles que nada tienen que ver con la auténtica personalidad de Kevin, produciéndose aquí el principal conflicto. Esto hace que, cuando Kevin consigue salir a la luz después de cinco años, sea para decirle

a Casey que acabe con su vida, prefiriendo esto a los horrores que hace su cuerpo cuando otras personalidades lo dominan.

Kevin, además, cuenta con un gran conflicto interno derivado de su relación con su madre. Desde que su padre falleció, ella comenzó a maltratarlo, y es en este momento cuando empezaron a surgir nuevas personalidades. Kevin está marcado por el trauma, algo que influye a La Bestia al afirmar que únicamente los que han sufrido son válidos.

El principal conflicto interno de Casey es el de situación. Al estar secuestrada tendrá que enfrentarse a una situación de vida o muerte, sobre todo porque La Bestia intenta acabar con ella en un principio. A pesar de que este sea su conflicto más relevante para la película, Casey, al igual que Kevin, ha sido maltratada. Se identifica de este modo un nuevo conflicto interno derivado de los abusos de su tío, y sobre todo de su incapacidad para enfrentarse a este. No es hasta su encuentro con La Bestia cuando Casey se llena de valentía para enfrentarse a sus enemigos.

A medida que La Bestia va controlando el cuerpo de Kevin, sus objetivos y metas principales serán los de este nuevo ser. Así, La Bestia lo que pretende es eliminar a los débiles, que para él son los que nunca han sufrido y que, por tanto, carecen de valor. Acaba con la vida de dos de las chicas secuestradas, y también con la de su terapeuta, dando así un paso adelante en su misión de terminar con una humanidad que para él ya está más que acabada.

El principal objetivo de Casey, por supuesto, será lograr sobrevivir y escapar de su secuestrador, aunque también debe reunir el valor necesario para enfrentarse a aquellos que le hacen daño. Si logra enfrentarse a su secuestrador, demostrando así su valentía, quizá pueda enfrentarse del mismo modo a quien lleva años maltratándola.

6.1.3. Dimensión sociológica

Kevin parece pertenecer a una clase social media. Trabaja como empleado de un zoológico y, a pesar de que vive oculto en sus instalaciones, en una ocasión indica que posee una auténtica vivienda, demostrando que su poder adquisitivo no es tan bajo como parece ser por el lugar en el que vive en la película. Mantiene una mala relación con su madre, quien lo ha maltratado en su juventud. No parece contar con ningún amigo, y la única persona con la que parece tener una relación amistosa es con su terapeuta.

Casey, por otro lado, también parece pertenecer a una clase social media, a pesar de que no sea especialmente relevante para la película. Es una estudiante de instituto, donde, al igual que Kevin, parece tener problemas para relacionarse con los demás. Tras fallecer su padre comenzó a vivir con su tío, que se convirtió en su tutor legal. Ha sufrido todo tipo de abusos por parte de él desde que era pequeña, llegando a tener un cuerpo lleno de cicatrices.

Los dos cuentan, en un principio, con un conflicto de relación, ya que las metas de ambos son excluyentes. Mientras que Kevin secuestra a Casey con la intención de acabar con su vida, ella, como es de esperar, tratará de hacer lo posible para salir de allí con vida. Kevin, una vez convertido en La Bestia, intentará asesinarla por considerarla débil, mientras que ella conseguirá enfrentarse a esta nueva personalidad para impedirlo, reflejándose así una vez más este conflicto de relación.

6.2. El personaje como rol

Kevin es un personaje activo, situándose como la fuente directa de la acción. Él decide secuestrar a las chicas, y así lo hace. Logra asesinar a dos de ellas, y también a su terapeuta cuando se interpone en su camino al descubrir a una de las chicas secuestradas. Nadie logra influir en sus acciones, demostrando que es un personaje activo que está muy lejos de actuar según las iniciativas de otros.

Con Casey ocurre algo similar, y es que desde el principio actúa basándose en sus propias decisiones, sin dejarse influir por otros. Es ella la que trata de trazar un plan para salir del lugar de su secuestro, estableciendo una relación con la personalidad más débil, Hedwig. Gracias a su supuesta amistad, logra abandonar de la habitación en la que estaba encerrada y acceder a un *walkie-talkie*, aunque no consigue que nadie acuda en su ayuda. No se deja influir por nadie, y desde el principio actúa por ella misma y sin seguir las indicaciones de los demás. Mientras que las otras chicas acaban encerradas en habitaciones más pequeñas por su mal comportamiento, Casey, que siempre ha actuado según sus propias ideas, logrará no solo permanecer en la primera habitación, sino también salir de ella y acceder a otros lugares como la habitación de Hedwig. Gracias a que es un personaje activo, y no se ha dejado influir por las otras dos chicas, es ella la única que sale beneficiada de la situación.

Kevin, principalmente cuando actúa como La Bestia, es un personaje autónomo. Se enfrenta tanto a las chicas como a la terapeuta, sin encontrar a nadie por el camino sobre quien pueda influir. Es él quien realiza las acciones que lo llevarán a completar su propósito, sin necesidad de que haya alguien más que las lleve a cabo por él.

Casey es un personaje autónomo al igual que Kevin, ya que es ella quien traza un plan en su cabeza para salir de allí, y también la que lo pone en práctica. No incluye a las otras chicas en este plan, sino que por sí misma comienza a hablar con el secuestrador para ganarse su confianza. A pesar de que esto no es lo que acaba salvándola, sí que es lo que demuestra que Casey es un personaje autónomo, sin que acabe convirtiendo a nadie más en ejecutor de sus acciones.

Los dos son personajes modificadores. Kevin es un personaje modificador degradador ya que, además de secuestrar a las chicas, trata de acabar con una gran parte de la humanidad a medida que se va desarrollando La Bestia. Desea crear un nuevo mundo en el que únicamente existan los seres superiores, es decir, aquellos que han sufrido a lo largo de su vida. Casey, por otro lado, es un personaje modificador mejorador, ya que intenta escapar de su secuestro, y trata de demostrarse a sí misma que en su interior hay una valentía oculta que quizá también la ayude a escapar del abusador de su tío.

Está claro que Casey es la protagonista, mientras que Kevin, el villano, es el antagonista. El último secuestra y trata de acabar con la vida de la primera, demostrando que son personajes enfrentados. Sin embargo, en el momento en que La Bestia está cerca de asesinar a Casey, descubre que ella, al igual que él, ha sufrido, por lo que también es un ser evolucionado. Esto hace que la deje vivir y escapar, dejando de este modo de actuar como su antagonista.

6.3. El personaje como actante

El sujeto es la joven Casey, ya que la película se sustenta en su secuestro y en su necesidad de escapar de allí. Esto último sería el objeto tan perseguido por Casey, lograr escapar con vida de su secuestrador.

No hay ningún destinador más allá de la propia Casey, ya que es ella quien desde un inicio está segura de querer escapar de donde está. El destinatario, por supuesto, es la joven

Casey, ya que es ella quien conseguirá huir de la situación tan desagradable en la que se ha visto inmersa.

Hedwig, inconscientemente, será un ayudante para Casey al dejarla salir de donde está encerrada para acceder a su *walkie-talkie*. A pesar de que esto, como se ha comentado, no ayude a escapar a Casey, sí que podría haberlo hecho si quien se encontraba al otro lado de la línea la hubiera creído. La Bestia es el principal oponente de Casey, ya que desea acabar con su vida. Sin embargo, al descubrir que tiene más en común con él de lo que esperaba, deja de ser un oponente para transformarse en un ayudante, y la deja escapar sin hacerle ningún tipo de daño. Casey, gracias a él, logrará escapar con vida, accediendo así a su objeto tanpreciado.

6.4. Arcos de transformación

Una vez que Kevin acaba desarrollando por completo a la La Bestia oculta en su interior, refuerza su temperamento colérico. Esta personalidad hace lo que quiere cuando quiere, guiándose por sus impulsos y sin pararse a razonar qué es lo que está haciendo. Así lo demuestra al acabar con la vida de la terapeuta que tanto lo había ayudado anteriormente. Aunque las personalidades que componen La Horda ya convertían a Kevin en alguien aleatorio y espontáneo, la llegada de La Bestia no hace más que reforzar este temperamento, de forma que Kevin presenta un arco de transformación moderado.

Casey, por otro lado, evoluciona desde un personaje flemático hacia uno sanguíneo. Demuestra que sí puede llegar a ser alguien sociable, a pesar de que en sus círculos cercanos todos afirmaban lo contrario. Es la que mejor logra socializar con las diferentes personalidades del secuestrador, y también consigue mantener la calma en más de una ocasión, en la que además cualquier otro no lo habría hecho. Al lograr sobrevivir a su encuentro con La Bestia, demuestra que está mucho más segura de sí misma de lo que estaba en el pasado, ya que es capaz de disparar contra él, aunque no lo fue de hacerlo contra su tío. Su valentía ha salido a la luz, y Casey se reafirma como un personaje sanguíneo, por lo que presenta un arco radical que afecta a la extroversión.

Así finaliza el director la segunda parte de la trilogía de *El protegido*. Aunque parezca que ambas películas carecen de conexión, esta se establece en la última escena de *Múltiple*, al mostrar por primera vez en dieciséis años al personaje de David Dunn. A pesar de que los niños siguen careciendo de importancia, al igual que en *El Bosque*, no ocurre lo mismo con el elemento sobrenatural. Esta vez se representa en base a una nueva forma de evolución humana, un ser superior con capacidad de andar por las paredes y una fuerza extrema. La pérdida del padre afecta a los dos protagonistas, tanto a Kevin como a Casey, siendo esta el motor de los conflictos de ambos, llevándolos a sufrir abusos por parte de los que en teoría debían ahora cuidar de ellos. Por otro lado, varios *plot twist* aparecen hacia el final del largometraje. El primero de ellos, sin embargo, no es tan importante como sí lo era en otras películas, aunque eso no implica que no exista. La revelación de que Casey es una sufridora más, marcada física y mentalmente por los abusos de su tío llegan a salvarle la vida, de forma que La Bestia incluso dejará de tratar de asesinarla por considerarla un ser superior, al igual que lo es él. El segundo tiene poco que ver con la trama central de la película, y es que al volver a mostrar a David Dunn se demuestra que *Múltiple* no es una historia independiente, sino la continuación de *El Protegido*, ya que ambas suceden en un mismo universo.

7. *Glass (Cristal)* (2019)

Esta película conforma la tercera parte de la trilogía también compuesta por *El protegido* y *Múltiple*.

Las múltiples personalidades de Kevin siguen sueltas y buscando chicas que sacrificar para ofrecer a lo que conocen como La Bestia, alguien que ha llegado para vengar a los que han sufrido, considerándolos seres superiores. David Dunn intentará detenerlo, aunque finalmente ambos acabarán internados en un hospital psiquiátrico, donde casualmente también se encuentra Elijah Price. Los tres serán tratados por la Doctora Staple, una joven que los intentará convencer de que todos sus poderes son, en realidad, delirios.

Elijah se encuentra interno desde su última aparición en *El Protegido*, y parece que sufre un problema mental. Se encuentra ajeno al mundo, sin capacidad de reaccionar ante nada. O al menos, eso es lo que parece, pues Elijah ha estado fingiendo todos esos años, trazando un plan para demostrar a todo el mundo que los superhéroes existen. Con la ayuda de Kevin, sobre todo cuando aparece La Bestia, Elijah logrará salir de este centro psiquiátrico, y guiará también a David para que haga lo mismo. Así, pueden tener un último encuentro ante el mundo demostrando de lo que son capaces. Al igual que ocurría en las películas anteriores, ninguno de los tres se encontrará solo aquí. David seguirá acompañado por su hijo, que nunca dejó de creer en él. Elijah recibirá una vez más el apoyo de su madre. Kevin volverá a contar con Casey, a pesar de que anteriormente la secuestró e incluso intentó asesinarla.

Los personajes a analizar aquí serán prácticamente los mismos que en las películas anteriores. Únicamente Casey se quedará atrás por no considerarse demasiado relevante en esta ocasión. Así, se analizarán David, Elijah y Kevin.

7.1. El personaje como persona

David comienza la película tal y como acabó en *El protegido*: convencido, por fin, de que es un superhéroe. Con la ayuda de su hijo lleva años salvando a cualquiera que lo necesite, empleando así sus extraordinarias habilidades para ayudar a los demás. Sigue pensando

que hay algo especial en él, y que puede y debe usarlo para hacer el bien. En cuanto se entera de que hay un secuestrador por su ciudad, tratará de encontrarlo para acabar con él y salvar a las chicas que tiene retenidas.

Consigue descubrirlo, pero eso únicamente lo llevará a terminar detenido. Por si fuera poco, acabará internado en un centro psiquiátrico junto a este secuestrador, y más adelante descubrirá que allí también se encuentra Elijah.

Les informarán a los tres de que se encuentran ahí para tratar un serio problema: están convencidos de ser superhéroes, a pesar de que esto, tal y como afirma la Doctora, no es más que una invención de su imaginación.

En este momento David comenzará a replantearse toda su vida. Le costó convencerse en su día de que poseía estas habilidades especiales, y de nuevo va a volver a creer que no hay nada de extraordinario en él. Cree que los últimos años ha vivido sumergido en una mentira, y, de nuevo, que está lejos de ser especial. Simplemente está loco.

Sin embargo, una vez más, gracias a la ayuda de Elijah volverá a creer en sí mismo, alejándose de las ideas que la Doctora ha decidido implantar en su cabeza. Así, Elijah le indica que, con la ayuda de La Bestia, piensa realizar un nuevo acto terrorista en un gran edificio que se va a inaugurar en la ciudad. David está encerrado tras una puerta de metal, pero si cree en sí mismo, consciente de nuevo de sus habilidades, logrará salir de ahí sin grandes problemas. David trata de alejarse una vez más de estas ideas, pero no puede permitir que Elijah acabe con la vida de miles de inocentes. Así, tratará de comprobar si Elijah tiene razón, e intentará destruir la puerta de metal con su propio cuerpo. Como es de esperar, lo consigue. David vuelve a creer en sí mismo, y es consciente de que, lejos de lo que afirma la Doctora, sí que es un superhéroe.

A medida que se acerca el final de la película, David se encuentra en el mismo lugar en el que la comenzó, creyendo de nuevo en sí mismo. A pesar de esto, es evidente que en él se produce una evolución, pues guiado por las ideas de la Doctora, pierde la fe en sí mismo en un principio. No es hasta que vuelve a recuperarla cuando logra salir del centro psiquiátrico, enfrentarse a sus enemigos y volver a intentar hacer el bien. Esta evolución de David demuestra que es un personaje complejo, además de redondo.

El Elijah que comienza esta película poco tiene que ver con el que terminó *El protegido*. Tras estar varios años encerrado en un centro psiquiátrico, Elijah permanece en su silla de ruedas completamente ajeno a la realidad. No reacciona a ningún estímulo, y siempre permanece quieto y sin hablar, como si únicamente su cuerpo fuera el que perteneciera a este mundo, pero su mente ya estuviera muy lejos de allí.

Sin embargo, a medida que avanza la película, se descubre que lleva años fingiendo. Elijah, dentro de su enfermedad que lo convierte en Don Cristal, está perfectamente. Su mente extraordinaria sigue funcionando de la manera que debería, y demuestra haber trazado un plan para que todo el mundo sea consciente de la existencia de los superhéroes.

Con la ayuda de La Bestia, abandonará el centro a través del sótano, no sin antes avisar a David de cuáles son sus planes terroristas, advirtiéndole que debería detenerlo y animándolo a abandonar su encierro usando sus habilidades. En el jardín del centro psiquiátrico se producirá el último encuentro entre los tres superhéroes, donde todos ellos demostrarán sus habilidades especiales. Al final de la película se verá que Elijah sabía que la Doctora pertenecía a un grupo que trataba de eliminar a los superhéroes, manteniéndolos en la sombra. Elijah había también pirateado el sistema de seguridad del centro para que las grabaciones de las cámaras, que mostraban las habilidades especiales de David y Kevin, fueran a parar a sus seres queridos, con la intención de que acabaran finalmente difundidas por todo el mundo. Así, Casey, el hijo de David y la madre de Elijah acabarán unidos por un plan de este último para demostrar al mundo que los superhéroes, en realidad, existen. Es evidente, por tanto, que Elijah es un personaje extremadamente complejo, y que al final poco tiene que ver con el Elijah del inicio. Es también un personaje redondo.

Kevin, al igual que David, comienza esta película tal y como acabó la anterior. Las personalidades que conforman La Horda van ganando poder, y La Bestia tiene cada vez más presencia, convencido de que debe vengar a los que han sufrido y acabar con los que nunca lo han hecho. Así únicamente existirán los que para él son realmente puros. Sin embargo, las tensiones dentro de La Horda crecen, y Dennis cada vez estará menos convencido de querer participar en lo que está ocurriendo. La Bestia, decidida a acabar sin compasión con cualquiera que se interponga en su camino, especialmente con David, encontrará en Casey una debilidad. Gracias a ella, Kevin, la primera personalidad, logrará salir a la luz para alejar a su cuerpo de todos los desastres que pueda ocasionar La Bestia.

Un ser superior que parecía invencible acaba debilitándose ante una simple chica, demostrando que Kevin puede alejarse del mal, mostrando así su evolución. Por todo esto, al igual que ocurre con los personajes anteriores, Kevin puede considerarse un personaje redondo.

Los tres personajes pueden considerarse contradictorios. En el caso de David, este llega a convencerse de que la Doctora tiene razón, y vuelve a creer que no hay nada de especial en él. Si esto fuera así, tal y como le indica Elijah, no contaría con habilidades extraordinarias que lo llevan incluso a doblar el metal. David cree que todo ha sido una invención de su mente, pero sus actos demuestran lo contrario.

Elijah, por otro lado, lleva años fingiendo ser un hombre débil que permanece ajeno a toda realidad. No es tan débil como parece, ya que su extraordinaria mente lo ha llevado a trazar un plan perfecto para que toda la humanidad sea consciente de la existencia de los superhéroes. Elijah se muestra como un aliado para Kevin, especialmente para La Bestia, afirmando que lo ayudará a salir de su encierro y a demostrar quién es realmente. Sin embargo, Elijah está lejos de ser un aliado para él, ya que se descubre que fue precisamente él quien acabó con la vida del padre de Kevin en el accidente de tren que ocasionó en *El protegido*. Esto hizo que Kevin viviera únicamente con su madre, llevando una infancia marcada por el maltrato. A pesar de que Elijah se posiciona a sí mismo como un aliado y ayudante para Kevin, sus acciones pasadas lo acercan más a un enemigo, demostrando así que es un personaje contrastado.

Kevin, sustituido la mayor parte del tiempo por La Bestia, trata de acabar con gran parte de los seres humanos como una forma de vengar a los que han sufrido. La Bestia es un ser despiadado que no duda al asesinar a cualquiera, y en algunas ocasiones incluso acaba comiéndose a los demás. Guiado por su propósito, parece que no hay nada que pueda pararle. Sin embargo, la extraña relación que mantiene con Casey supondrá una debilidad para él. A pesar de que en *Múltiple* la secuestró y trató de asesinarla, ahora es ella la única persona capaz de parar a La Bestia. Así, con un simple abrazo hará que este ser vuelva a perder la luz, y que sea Kevin el que lo sustituya, demostrando con todo esto que, al igual que los demás, es un personaje contrastado.

Como se ha mencionado, los tres personajes evolucionan a lo largo de la película. David la acaba con la certeza de que es un superhéroe, tal y como la empezó. Sin embargo, se

verá marcado por la pérdida de fe en sí mismo, y el hecho de que vuelva a recuperarla ya muestra cierta evolución en él. Elijah, por otro lado, pasará de mostrarse como un personaje aparentemente paralizado y sin capacidad de reacción a uno con una mente extraordinaria que lo ayudará a trazar cualquier plan a la perfección, cumpliendo así cada uno de sus propósitos. El brillante Elijah que termina la película poco tiene que ver con el débil hombre que la comenzó. Kevin, por otro lado, dejará de ser un ser superior peligroso decidido a asesinar para volver a convertirse en el que era hace tiempo, logrando recuperar la luz y sustituyendo a La Bestia. Los tres, por tanto, pueden considerarse personajes dinámicos.

7.1.1. Dimensión física

David, Elijah y Kevin presentan un aspecto similar al de las películas anteriores. David, marcado por la edad, ha perdido todo el pelo que tenía, y ahora lleva una barba corta de color blanco. Su manera de vestir sigue siendo normal, aunque destaca por llevar un chubasquero cuando actúa como superhéroe. Elijah lleva el mismo extraño peinado, aunque su pelo es ahora de un color mucho más blanco. Cuando sale a la luz el verdadero Elijah, o más bien Don Cristal, vuelve a llevar un traje de color morado con sus iniciales de superhéroe. Siempre va en silla de ruedas. Kevin, por último, presenta un aspecto prácticamente idéntico al que presentaba en *Múltiple*, siendo alguien mucho más corpulento cuando es La Bestia quien tiene la luz.

7.1.2. Dimensión psicológica

David comienza y acaba presentando el temperamento sanguíneo con el que también acabó *El protegido*. Al creer en sí mismo es un personaje equilibrado y simpático. Su seguridad en sí mismo lo lleva a ser un gran héroe dedicado a salvar a los demás. Es un personaje calmado, sin llegar a alterarse a pesar de todas las dificultades con las que cuenta en su vida. Sin embargo, con la intervención de la Doctora, en la mitad de la película da un retroceso hacia el personaje flemático que era al inicio de *El protegido*. Deja de estar tan seguro en sí mismo para convertirse en alguien mucho más prudente, decidido a seguir los consejos de la Doctora y quedarse internado sin oponer resistencia.

Elijah empieza fingiendo ser un personaje melancólico y extremadamente introvertido. No se relaciona con absolutamente nadie, ocultando sus sentimientos durante años. No llega a tomar nunca ninguna decisión, ni siquiera a reaccionar ante nada.

Kevin, dominado por La Bestia, es un personaje colérico, guiado únicamente por impulsos y dejándose llevar por la idea de vengar al sufridor. Es un asesino, y no duda a la hora de matar si eso significa seguir su pasión. Es alguien inestable y espontáneo, nunca llega a reflexionar demasiado sus acciones.

David vuelve a presentar el mismo conflicto interno que al inicio de la trilogía. No cree en sí mismo, y piensa que no posee ninguna cualidad extraordinaria. Considera que los últimos años ha vivido guiado por una invención, y que está lejos de ser un superhéroe. Considera que la Doctora tiene razón, y que lo que debe hacer es quedarse en el centro psiquiátrico al sufrir delirios que lo hacen creer ser un héroe. Con la ayuda de Elijah, una vez más, descubrirá sin embargo que él tenía razón y que la única que estaba equivocada era la Doctora. Sí tiene habilidades extraordinarias, y acaba demostrándolo al salir de su habitación destruyendo una puerta metálica con su propio cuerpo. En este momento se le presenta también un conflicto de situación, ya que su vida correrá un grave peligro al enfrentarse a La Bestia que se encuentra en las afueras del edificio. Acabará sobreviviendo a La Bestia, pero su debilidad ante el agua impedirá que pueda superar a su verdadero enemigo, la asociación a la que pertenece la Doctora y que trata de acabar con los superhéroes. David muere ahogado por los miembros de esta asociación, siendo incapaz de sobrevivir en este conflicto de situación.

Elijah presenta un conflicto de situación similar al de David. Una vez que La Bestia descubra que él estaba detrás de la muerte de su padre, éste se le enfrentará intentando acabar con su vida. Elijah se encontrará con una situación de vida o muerte de la que, por desgracia, tampoco logrará escapar.

Kevin cuenta con un conflicto interior derivado de las desigualdades de sus distintas personalidades. Dennis ya no quiere pertenecer a La Horda, descontento con el rumbo que esta está siguiendo. Las tensiones entre las distintas personalidades son cada vez mayores, ya que algunos son partidarios de la ideología de La Bestia, mientras que otros, como la personalidad original, tratan de dejar de hacer daño a los demás.

Al igual que David y Elijah, Kevin tendrá un conflicto de situación que hará que se encuentre en una situación de vida o muerte. La organización que desea acabar con los superhéroes está en su contra, y aprovecha su debilidad ante Casey para dispararle con la

intención de matarle. Kevin acaba en la luz en sus últimos momentos, incapaz de sobrevivir y perdiendo la vida al igual que David y Elijah.

En cuanto a los objetivos y metas, los tres siguen manteniendo los mismos de las películas anteriores. David trata de salvar a los demás usando sus habilidades heroicas, mientras que Elijah intenta demostrar al mundo su teoría de que los superhéroes son muy reales y van más allá de las páginas de un cómic. Kevin, o más bien La Bestia, trata de acabar con los humanos débiles para vengar a los puros, que son los que han sufrido.

Los tres, por supuesto, presentan habilidades y cualidades extraordinarias. En David destaca su fuerza y capacidad para ver los actos malvados de los demás con solo tocarlos. Elijah destaca por su inmensa inteligencia y por poseer un cuerpo prácticamente de cristal. La habilidad de La Bestia, como ser superior, consiste en contar con una fuerza extrema y capacidad incluso para andar por los techos y paredes.

7.1.3. Dimensión sociológica

David sigue teniendo el apoyo de su hijo con el que ya contaba desde *El protegido*. Su mujer ha fallecido, lo que hace que ahora viva únicamente con su hijo. Ha dejado su trabajo como guardia de seguridad de un estadio de fútbol para montar su propia empresa de seguridad. Su clase social sigue siendo media, y sus aficiones se centran en esta ocasión en ser un héroe que salve a quienes más lo necesiten.

Elijah, al igual que antes, mantiene una estrecha relación con su madre, que lo apoya en cada una de sus acciones. Esta es la única relación estable que ha logrado mantener nunca, aunque también establece una especie de relación con David y Kevin, ya que los tres comparten habilidades especiales. Su mayor afición, los cómics, sigue determinando su vida al igual que lo hacía en la primera película de la trilogía.

Kevin sigue marcado por el abandono de su padre y el maltrato de su madre, y también por su incapacidad de relacionarse con los demás. La única persona con la que llega a establecer una especie de vínculo en toda la película es con Casey, y sigue secuestrando chicas al igual que hizo con ella.

Los tres comparten el mismo conflicto social, que a la vez también es de relación. Un grupo de personas desea acabar con los superhéroes, y por tanto también con ellos, situándose así como sus antagonistas. Representados por una doctora, tratarán de

convencer a los tres de que no tienen habilidades extraordinarias, sino simplemente experimentan delirios. Al no ser capaz de insertar esta nueva idea en sus mentes, los miembros de la asociación terminarán por acabar con la vida de los superhéroes, defendiendo que no es justo que existan en el mundo seres con capacidades superiores a los demás. Ninguno de los tres protagonistas logra sobrevivir a estos conflictos.

7.2. El personaje como rol

David y Kevin comienzan siendo personajes activos. El primero trata de salvar a las máximas personas posibles usando sus habilidades especiales para hacer el bien. El segundo sigue manteniendo su propósito de acabar con los seres inferiores, y secuestra a varias chicas que David tratará de salvar. Los dos actúan como fuente directa de cada una de sus acciones hasta que Elijah entra en acción. Desde este momento, se verán influenciados por él, siguiendo incluso sus consejos para salir del psiquiátrico y para enfrentarse el uno al otro ante las cámaras, demostrando de este modo que se han convertido en personajes pasivos que actúan siguiendo la iniciativa de Elijah.

Elijah, por el contrario, comienza siendo un personaje completamente pasivo, dejándose llevar por lo que le indique cualquier empleado del psiquiátrico. No reacciona ante la realidad, de forma que tampoco realiza ninguna acción que pueda hacer que se considere un personaje activo. Sin embargo, acaba demostrando que había estado años fingiendo, y es en este momento cuando pasa a convertirse en un personaje activo. Comienza a desarrollar el plan que él mismo ha ideado en solitario, sin dejarse influir por nadie más, y sin seguir las iniciativas de otros.

David y Kevin no actúan sobre los demás, ni acaban convirtiéndolos en ejecutores de sus acciones. Los dos son personajes autónomos que actúan directamente y sin intermediarios, valiéndose de sus habilidades especiales y sin necesidad de que nadie más actúe por ellos.

Una vez que el auténtico Elijah ha salido a la luz, este se convierte en un personaje influenciador, ya que únicamente logra salir del psiquiátrico con la ayuda y las acciones de La Bestia. Además, cumple su propósito de demostrar al mundo que los superhéroes existen gracias a las acciones de David y, una vez más, de La Bestia.

Los tres son personajes conservadores. A pesar de que cada uno tiene una meta personal, los tres comparten el objetivo de querer salir de ese psiquiátrico, angustiados por la nueva realidad en la que se han visto envueltos. Desean restaurar el orden que ha sido amenazado, de forma que puedan volver a la sociedad para seguir actuando en base a unas habilidades que en el centro psiquiátrico se intentan anular. Eran superhéroes dentro de la sociedad, y desean abandonar el psiquiátrico para volver a su antigua realidad que ha sido amenazada, además de demostrar que, como creían desde el principio, sus habilidades son más que especiales. David desea volver a las calles a salvar vidas. Elijah, salir para demostrar que la Doctora se equivoca, y que sí que hay algo especial en ellos a pesar de que intenten convencerlos de lo contrario. La Bestia desea volver a la sociedad para seguir acabando con los seres impuros. A pesar de que cada uno tenga sus propios motivos, el principal coincide: desean volver a su vida anterior al psiquiátrico, donde nadie intentaba convencerlos de que no poseen nada especial.

A pesar de que tanto Elijah como Kevin se posicionaban como antagonistas en las anteriores películas de la trilogía, la existencia de habilidades extraordinarias tanto en ellos como en David, unido a la aparición de un nuevo enemigo común, lleva a poder considerarse que los tres personajes son, en esta ocasión, protagonistas. Es cierto que la enemistad presente entre Elijah, ahora aliado con Kevin, y David, podría hacer que los dos primeros se posicionaran en un papel antagónico al del último. Sin embargo, los tres mantienen una peculiar relación entre ellos que, en algunos momentos, puede considerarse incluso una cierta alianza. Los tres son presas de un enemigo común, la asociación que desea acabar con ellos por poseer habilidades extraordinarias. La película, además, se orienta en base a las acciones de esta asociación. Prácticamente desde el principio acaban los tres encerrados en un centro psiquiátrico, y también los tres acabarán falleciendo por las acciones de estos nuevos sujetos. Por eso mismo se puede afirmar que, en esta ocasión, los antagonistas principales serán los miembros de la asociación, representados especialmente por la Doctora.

7.3. El personaje como actante

A pesar de que cada uno de los personajes tiene conflicto, objetivos y metas propios, para este análisis se tendrá en cuenta qué es lo que poseen en común, ya que es esto último en

torno a lo que gira la película. Como Elijah es el hilo conductor de los personajes, y podría considerarse a grandes rasgos el motor de la acción, además de ser quien da título al film, en esta ocasión se puede afirmar que él es el sujeto de la película. El objeto sigue siendo similar al que perseguía anteriormente, ya que sigue deseando demostrar la existencia de superhéroes.

El destinador es el propio Elijah, ya que desde que era un niño ha estado obsesionado por demostrar la existencia de estos seres con habilidades especiales. Una vez que descubre que David y Kevin existen, desea hacerlo público, que todo el mundo sea consciente de ello. Nadie impulsa a Elijah, sino que este siempre ha sido su deseo. Aunque él mismo será el principal beneficiado, y, por tanto, el destinatario, también lo serán David y Kevin, ya que al revelar al mundo que son superhéroes, también se lo demostrarán a sí mismos, encontrando en ello la fe que tanto necesitan.

Los principales ayudadores de Elijah, por tanto, serán David y Kevin, simplemente por mostrar al mundo sus extraordinarias habilidades. Sin embargo, una vez que ellos ya no estén, serán sus seres queridos los encargados de hacer públicas las grabaciones que demuestran que los superhéroes sí existen. Los principales oponentes, por supuesto, serán todos los miembros de la asociación que tratan de convencerlos de que no tienen nada de especial, sino que simplemente sufren delirios.

7.4. Arcos de transformación

El temperamento de David acaba siendo el mismo que lo comenzó. En cuanto recupera la confianza en sí mismo que estaba perdiendo, deja atrás al personaje flemático que momentáneamente ha sido para volver a convertirse en uno de temperamento sanguíneo. Cree de nuevo en sí mismo, y esta seguridad se demuestra cuando logra salir de la habitación en la que lo han encerrado. En cuanto cree en sí consigue romper la puerta de acero únicamente con su cuerpo. Solo le hacía falta un poco de fe, y cuando la tiene vuelve a ser el personaje sanguíneo que era al inicio de la película. De esta forma, David presenta un arco de transformación circular.

Elijah comienza siendo un personaje aparentemente melancólico, sin capacidad de reacción y ocultando cualquiera de sus sentimientos. Sin embargo, al descubrirse que

únicamente estaba fingiendo, recupera la misma posición que tenía en *El protegido*, convirtiéndose una vez más en un personaje colérico. Teniendo en cuenta únicamente la evolución presente en esta película, Elijah presenta un arco de transformación radical que afecta a la extroversión. Sigue siendo un personaje inestable, pero deja de ocultar sus sentimientos para empezar a actuar en base a su pasión.

Con Kevin ocurre lo contrario y es que, con la influencia de Casey, dejará atrás su temperamento colérico para finalizar su vida como un personaje melancólico. Dejará de actuar por impulsos, consiguiendo sumergir a La Bestia en su interior y que sea el auténtico Kevin quien tenga la luz. Volverá a ser alguien tímido y sensible, y su vida finalizará en los brazos de Casey preguntándole si ella es su amiga. Presentará, por tanto, un arco de transformación radical que afecta a la introversión.

Aquí, diecinueve años después de que comenzara, finaliza la trilogía encabezada por *El protegido*. Los personajes son los mismos que en las dos películas anteriores, por lo que los elementos sobrenaturales también lo son. Siguen presentes las habilidades extraordinarias de los protagonistas, llegando a considerarse incluso que son superhéroes. A diferencia de lo que ocurría en *El protegido*, pero como sí se veía ya en *Múltiple*, los niños carecen de importancia, ya que el hijo de David, el único niño relevante en esta trilogía, es ya un adulto. Shyamalan demuestra, así, ir alejándose de la influencia de Spielberg que tanto presentaba en sus primeros trabajos. Las pérdidas que marcan a los personajes son las mismas que en las anteriores películas de la trilogía: David vuelve a perder la fe en sí mismo, creyendo estar lejos de ser un superhéroe. Elijah y Kevin perdieron a sus padres, reflejando los problemas paterno-filiales que tanto parecen gustar al director. Por supuesto, la película cuenta con un *plot twist* que ayudará a establecer una unión más entre los personajes, ya que se descubrirá que el padre de Kevin no lo abandonó, sino que falleció en el accidente de tren ocasionado por Elijah en el que también estaba David. Esto demuestra que los tres protagonistas de *Glass (Cristal)* estaban conectados desde mucho antes de lo que se creía.

III. CONCLUSIONES

Hay múltiples formas de crear personajes en el cine, lo que da lugar a una gran diversidad de historias. Este trabajo partía de la hipótesis de que el director M. Night Shyamalan desarrolla a sus personajes principales a raíz del sufrimiento de una pérdida. Esta pérdida puede ser física, como le ocurre a Dev de *Praying with anger* al fallecer su padre, o abstracta, representada principalmente en forma de una falta de fe, tal y como le ocurre a David de *El protegido*.

Ha quedado demostrado que en las películas analizadas todos y cada uno de los personajes principales, efectivamente, se sustenta en una pérdida de algún tipo. El motivo de la pérdida en muchas ocasiones coincide, ya que son varios los personajes que han sufrido una experiencia similar. Así, el ya mencionado Dev estará marcado por el fallecimiento de un ser querido, al igual que le ocurría a Elijah en *El Protegido*, a Graham en *Señales* y a Kevin y Casey en *Múltiple*. La joven Ivy de *El Bosque* estuvo cerca de verse privada de su amado, pero la simple idea de que esto sucediera fue lo que la impulsó a desarrollar su aventura.

Por otro lado, en muchas de las películas la pérdida que sufren los personajes está relacionada con la fe. Esto se refleja fácilmente en Malcolm y Cole de *El sexto sentido*, cuya carente confianza en sí mismos los impide seguir avanzando. Del mismo modo se advierte en David de *El Protegido*, quien presenta un problema similar a los dos anteriores. La pérdida de fe también se muestra en Graham de *Señales*, aunque más que en sí mismo el personaje deja de creer en Dios. Este último personaje, además, muestra semejanzas con Ivy de *El Bosque*, pues los dos llegan a descubrir que todo aquello en lo que siempre habían creído no puede mantenerse, la una, porque se sustenta en una mentira, el otro, porque se siente traicionado.

Independientemente de cuál sea la pérdida que sufren los personajes, cada uno de estos protagonistas se ve marcado por ella. Eso los llevará a cambiar y a evolucionar, de forma que en todos se presenta una transformación, aunque esta pueda ser más o menos radical según el caso. Lo que es evidente es que los personajes principales de Shyamalan, al menos en las películas aquí analizadas, llegan a sufrir en algún momento, y ese sufrimiento es precisamente el que, al intentar superarlo, los hace avanzar para acabar convirtiéndose en una persona nueva y con capacidad para afrontar sus miedos.

Es especialmente destacable que en todas las películas alguno de los personajes cuente con la ausencia de uno de sus progenitores. Normalmente se trata del fallecimiento del padre, y únicamente en *Señales* se ve la pérdida de la madre. En algunas ocasiones esto no afecta al protagonista, por lo que es simplemente un suceso informativo, pero sin duda se trata de algo presente en todas las películas analizadas. Así, Dev, Cole, Elijah, Kevin y Casey estarán marcados por el fallecimiento de sus padres. En *Señales*, como se ha comentado, es la madre de los dos hijos de Graham quien pierde la vida, reflejándose por primera vez esta ausencia de un progenitor en unos personajes que no son protagonistas. Lo mismo ocurrirá en *El Bosque*, ya que será Lucius, el amado de Ivy, quien cuente con un padre fallecido.

Independientemente de a qué personaje afecte, y sobre todo de cómo lo haga, queda claro que es un hecho recurrente en la filmografía de Shyamalan, y que ayuda a reflejar el sufrimiento de sus personajes.

La importancia de que los personajes sufran en la filmografía del director es aún más evidente con la llegada de La Bestia en *Múltiple*, quien afirma que los que han sufrido son los únicos seres puros y con valor. Este personaje muestra, también, un rasgo común en cada una de las películas analizadas: el elemento sobrenatural.

Desde la primera película de Shyamalan, *Praying with anger*, aparece, aunque sea mínimamente, uno de estos elementos. Dev logra ver a su padre fallecido como si de un fantasma se tratase, aunque representado simplemente por una sombra. Shyamalan más adelante retomaría la exposición del fantasma para llegar a mostrarlo completamente en *El sexto sentido*, donde incluso uno de los protagonistas es uno de estos entes.

Con *El Protegido* deja atrás los fantasmas, pero no lo sobrenatural, ya que esta particular película con apariencia de cómic llega a mostrar habilidades claramente sobrenaturales en los protagonistas, llegando a identificarse a David como un claro superhéroe. Algo similar ocurrirá en *Múltiple*, donde La Bestia, una vez más, cuenta con habilidades extraordinarias que se alejan de lo natural.

Los seres extraños también están presentes en *Señales* y en *El Bosque*, en forma de extraterrestre en la primera, y en forma de peligrosa criatura en la segunda. Aunque se aleje de los fantasmas y los poderes, está claro que siguen presentes los elementos sobrenaturales que tanto parecen gustar a Shyamalan.

Por supuesto, otro hecho a destacar dentro de la filmografía del director es el uso del *plot twist*. A pesar de no aparecer en su primera película, sí que está presente en todas las analizadas desde *El sexto sentido*. Esta es, por supuesto, la que cuenta con el giro más importante de todas, demostrando que el director ha logrado hábilmente engañar a los espectadores a lo largo de la película, y que Malcolm, el protagonista, únicamente estuvo vivo en la primera escena.

El Protegido usa este mismo recurso para recalcar que Elijah, más que un mentor para David es, en realidad, el villano de la historia. Por otro lado, en *Señales*, el *plot twist* refleja que la mujer de Graham, al contrario de lo que se creía, murió por un motivo importante: lograr salvar a su familia de los seres invasores. En *El Bosque* se produce un nuevo engaño al espectador al demostrar que nada es lo que parecía, ya que las terribles criaturas no existen y, además, la historia sucede en un tiempo moderno.

Múltiple señala con su giro final que los personajes esconden mucho detrás de su apariencia, y que la joven Casey está lejos de ser una chica normal con una buena vida. Además, la escena final -con la inclusión de la película en el universo de *El Protegido*-, muestra que es la continuación del inicio de una trilogía, algo de lo que no había señales en ningún momento anterior del largometraje. *Glass (Cristal)*, por último, con su *plot twist* final refleja quiénes son los verdaderos enemigos, y que los protagonistas cuentan con claras habilidades extraordinarias que los hacen tan especiales que incluso una organización desea acabar con ellos, alejándose así de la idea principal de la película que afirmaba que los tres en realidad estaban sufriendo alucinaciones.

Queda demostrado, por tanto, que Shyamalan presenta un estilo similar en cada una de las películas analizadas. Todas sus historias están encabezadas por un personaje sufridor, especialmente marcado por algún tipo de pérdida. En muchas ocasiones es la desconfianza en sí mismos lo que más los representa, mostrando a lo largo de sus aventuras que el camino a solucionar sus problemas es volver a creer en ellos mismos. En cualquiera de los casos, independientemente del tipo de pérdida de los personajes, todas las historias del director son historias de superación, de lograr aprender a dejar atrás el sufrimiento para poder continuar viviendo.

IV. REFERENCIAS

1. Bibliografía

- Alonso, F. S. (1998). "Teoría del personaje narrativo (Aplicación a *El amor en los tiempos del cólera*)". *Didáctica. Lengua y literatura*, 10, 79-105.
- Brenes, C. S. (2012). "Buenos y malos personajes: Una diferencia poética antes que ética". *Revista de Comunicación*, (11), 7-23.
- Caminos, A. (2007). "La construcción de personajes. Perspectiva general". Sangro Colón, P., & Floriano, M. Á. H. (Eds). *El personaje en el cine. Del papel a la pantalla*. Madrid: Calamar, 21-50.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Davis, R. (2004). *Escribir guiones, desarrollo de personajes/Developing Characters for Script Writing* (Vol. 8). Planeta.
- Egri, L. (1960). *The Art Of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. Simon and Schuster.
- Field, S., & Heras, M. (2002). *El libro del guión: fundamentos para la escritura de guiones: una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado*. Plot.
- Forster, E. M. (1983). *Aspectos de la novela*. Debate.
- Galán Fajardo, E. (2005). "La creación psicológica de los personajes para cine y televisión". *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3 (1), 263-273.
- Galán Fajardo, E. (2006). "Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva". ECO-PÓS.

- Galán Fajardo, E. (2007). “Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales”. CES Felipe II.
- Gil Ruiz, F. J. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid).
- Greimas, A. J., & de la Fuente Arranz, A. (1971). *Semántica estructural: investigación metodológica*. Gredos.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico akal de cine*. Akal.
- McKee, R. (2011). *El guión*. Alba editorial.
- Pérez Rufi, J. P. (2016). “Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica”. *Razón y palabra*, 20 (95), 534-552.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Ariel Cine.
- Sánchez-Labela Martín, I. (2016). “¿Cómo abordar la construcción de los personajes creados para ficción? una herramienta para el análisis desde una perspectiva narrativa y de género”. *Comunicación, Periodismo y Género. Una mirada desde Iberoamérica*. 277-303..
- Seeger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Rialp.
- Snyder, B. (2016). *¡Salva al gato!* Alba Editorial.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ediciones Robinbook.

2. Filmografía y otros audiovisuales

After Earth (M. Night Shyamalan, 2013).

Airbender: El último guerrero (The Last Airbender), M. Night Shyamalan, 2010).

Alguien como tú (She's All That), Robert Iscove, 1999).

El bosque (The Village), M. Night Shyamalan, 2004).

El incidente (The Happening), M. Night Shyamalan, 2008).

El protegido (Unbreakable), M. Night Shyamalan, 2000).

El sexto sentido (The sixth sense), M. Night Shyamalan, 1999).

Glass (Cristal) (M. Night Shyamalan, 2019).

La joven del agua (Lady in the Water), M. Night Shyamalan, 2006).

La trampa del mal (Devil), John Erick Dowdle, 2010).

La visita (The Visit), M. Night Shyamalan, 2015).

Los primeros amigos (Wide Awake), M. Night Shyamalan, 1998).

Múltiple (Split), M. Night Shyamalan, 2016).

Praying with anger (M. Night Shyamalan, 1992).

Señales (Signs), M. Night Shyamalan, 2002).

Servant (Daniel Sackheim y M. Night Shyamalan, 2019).

Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma (Star Wars: Episode I - The Phantom Menace), George Lucas, 1999).

Stuart Little (Rob Minkoff, 1999).

Wayward Pines (M. Night Shyamalan, 2015).

3. Webgrafía

- AlohaCriticon. (2019). M. Night Shyamalan: biografía y filmografía. Recuperado de <https://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/m-night-shyamalan/>. Consultado por última vez el 27 de abril de 2020.
- Box Office Mojo. (s. f.). Domestic Box Office For 1999. Recuperado de https://www.boxofficemojo.com/year/1999/?ref=bo_yl_table_22+. Consultado por última vez el 27 de abril de 2020.
- EcuRed. (s. f.). El protegido (película de 2000) - EcuRed. Recuperado de [https://www.ecured.cu/El_protegido_\(pel%C3%ADcula_de_2000\)](https://www.ecured.cu/El_protegido_(pel%C3%ADcula_de_2000)). Consultado por última vez el 27 de abril de 2020.
- Marx, R. F. (s. f.). M. Night Shyamalan Biography. Recuperado de <https://www.fandango.com/people/m-night-shyamalan-623232/biography>. Consultado por última vez el 27 de abril de 2020.
- Ortega, D. (2015). Ascenso y caída de M. Night Shyamalan. Recuperado de <https://www.revistacactus.com/ascenso-y-caida-de-m-night+shyamalan/>. Consultado por última vez el 11 de mayo de 2020.
- Sensacine. (s. f.). 10 anécdotas y secretos de rodaje sobre El sexto sentido. Recuperado de <https://www.sensacine.com.mx/peliculas/pelicula-22092/secretos/>. Consultado por última vez el 27 de abril de 2020.
- Shyamalan, M. N. (s. f.). M. Night Shyamalan Online. Recuperado de <https://www.mnight.com/bio.html>. Consultado por última vez el 27 de abril de 2020.
- Sosa, K. (2019). M. Night Shyamalan: una filmografía de idas y venidas. Recuperado de <https://www.abc.com.py/especiales/fin-de-semana/m-night-shyamalan-una-filmografia-de-idas-y-venidas-1779673.html>. Consultado por última vez el 11 de mayo de 2020.

Wiki Superman. (s. f.). Kryptonita | Wiki Superman | Fandom. Recuperado de <https://superman.fandom.com/es/wiki/Kryptonita>. Consultado por última vez el 29 de abril de 2020.